

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Legenda dan cerita rakyat menduduki posisi krusial dalam kebudayaan Nusantara, sebagai salah satu wujud warisan tradisi dari satu generasi ke generasi berikutnya (Andriani et al., 2024, h.58). Bascom (1965), dikutip oleh Suntini et al. (2025, h.3501) menyebutkan bahwa cerita rakyat memegang peranan penting dalam menceritakan sejarah dan menanamkan prinsip moral dan etika kepada anak-anak. Hal serupa disampaikan oleh Rahmawati et al. (2023, h.1148) bahwa cerita rakyat mampu mengenalkan kearifan lokal dan nilai-nilai yang menjadi ciri khas budaya setempat. Namun sangat disayangkan, keberadaan mayoritas legenda perlahan mulai pudar di tengah masyarakat. Hal tersebut salah satunya dikarenakan beberapa legenda masih bersifat lokal akibat metode penyebaran mulut ke mulut dalam komunitas tertentu saja (Rattu et al., 2025, h.769) serta belum terdokumentasi secara masif, khususnya melalui arsip digital. Selain itu, kehadiran cerita rakyat dalam beragam variasi lisan maupun tulisan menyebabkan tidak adanya suatu versi yang dapat dinilai paling tepat atau sahih (Suntini et al., 2025, h.3501).

Salah satu legenda yang menghadapi isu tersebut adalah legenda Asal Usul Burung Cenderawasih dari Papua. Di antara beberapa versi dari kisah warisan yang ada, varian yang paling otentik berasal dari Kabupaten Fakfak, Papua Barat. Legenda ini mengikuti kisah seorang anak laki-laki bernama Kweiya yang mengalami nasib malang sebab adik-adiknya iri kepadanya (sastrapapua.org, 2021). Nilai moral yang terkandung dalam legenda ini unik diantara legenda bertema serupa, bahwa tindakan jahat yang didasari oleh rasa iri juga berdampak pada orang tua, seperti yang dicontohkan dalam legenda ini. Walaupun membawa pesan yang berharga, data pra-kuesioner mengungkapkan sebanyak 90.5% anak di luar wilayah Papua belum pernah mendengar keberadaan legenda tersebut. Hal tersebut sangat disayangkan, sebab kisah dan pesan yang disampaikan dalam

legenda ini dapat menjadi sarana efektif mengajarkan dampak buruk dari rasa iri hati dengan cara yang unik dan mudah diingat (Sajaril, 2019, h.76).

Keberhasilan penanaman nilai moral tersebut sedang dihadapi tantangan yang cukup besar. Sajaril (2019) menyebutkan bahwa kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor penghalang anak-anak mempelajari cerita rakyat, karena menganggap televisi atau handphone lebih menarik (h.71). Akibatnya, keberadaan legenda mulai terlupakan karena anak-anak cenderung menyukai permainan dan narasi modern, meninggalkan aspek tradisional seperti cerita rakyat (Husin, 2022, h.31). Fenomena tersebut diperparah oleh perubahan pola pikir dan bahasa sehari-hari generasi baru, yang mempercepat hilangnya minat akan cerita rakyat (Rattu et al., 2025, h.769). Jika penurunan minat dibiarkan terjadi, cerita rakyat yang sejatinya adalah kekayaan budaya nasional lambat laun akan menghilang (Rusdiah et al., 2023, h.66). Sekalipun cerita legenda Asal Usul Burung Cendrawasih sudah diadaptasikan dalam bentuk digital, hasil yang dicapai belum maksimal akibat dominasi konten dari luar negeri yang lebih mudah diakses melalui platform digital (Wardani et al., 2022, h.137).

Guna mengatasi kesenjangan tersebut, media *game* interaktif hadir menjadi alternatif solusi, mengingat popularitas *game* yang tengah naik daun sebagai alat untuk mengajarkan anak-anak sesuatu sembari bermain (Govender & Arnedo-Moreno, 2021, h.2). Keberhasilan pasar ini dibuktikan dengan *game* bertema legenda atau budaya lokal seperti Pamali: Indonesian Folklore Horror (2018) dan DreadOut (2014) banyak diminati oleh para *gamer* secara umum (dens.tv, 2022). Dengan alasan tersebut, adaptasi cerita rakyat menggunakan *game* digital menjadi salah satu cara memanfaatkan teknologi untuk menjangkau dan mengedukasi anak-anak. Melalui seluruh uraian fenomena di atas, disimpulkan bahwa diperlukan perancangan *game* bertemakan legenda Asal Usul Burung Cendrawasih untuk mengajarkan dampak buruk dari rasa iri hati akan saudara bagi anak-anak berusia 8-12 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjabaran di atas, terdapat tiga rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Legenda Asal Usul Burung Cenderawasih belum dikenal di masyarakat diluar Papua, karena hanya diturunkan secara *mouth-to-mouth*.
2. Banyak masyarakat yang belum memahami pesan moral dari kisah legenda Asal Usul Burung Cenderawasih.
3. Belum adanya penggunaan adaptasi *digital platform* dalam bentuk *mobile game* untuk menceritakan Legenda Asal Usul Burung Cenderawasih.

Dengan ketiga rumusan tersebut, dinyatakan sebuah pertanyaan perancangan yaitu bagaimana perancangan *game* 2D Legenda Burung Cenderawasih untuk anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup objek perancangan yaitu media *game* digital sebagai media utama. Perancangan *game* berfokus pada genre *storytelling* dan *adventure* yang dibuat menggunakan Unity 3D. Target dalam perancangan ini adalah anak-anak dengan semua jenis kelamin berusia 8-12 tahun, SES B, dan berdomisili di Provinsi Banten. Cerita yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah legenda Asal Usul Burung Cenderawasih dari Papua.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *game* digital Legenda Burung Cenderawasih bagi anak-anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *game* digital yang dijabarkan dalam penelitian ini diharapkan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya untuk materi perancangan media *game*

digital sebagai platform *edutainment* untuk melestarikan serta menceritakan kembali cerita rakyat bagi anak-anak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan tugas akhir sebagai syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan diharapkan membantu dalam pelestarian legenda melalui media digital, khususnya untuk legenda Asal Usul Burung Cenderawasih. Selain itu, perancangan juga diharapkan dapat memberikan gambaran bagi calon mahasiswa yang akan menjalankan Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara, khususnya dalam topik pelestarian cerita rakyat dan *output* berupa *game* digital.

