

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Resiliensi adalah daya lenting dan kemampuan adaptasi individu untuk bangkit, mengatasi masalah, dan mengambil aspek positif dari pengalaman sulit (Daulay dkk., 2024, h.2). Riset dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia mengungkap tingkat resiliensi orang Indonesia masih tergolong rendah dan mereka cenderung tidak tahan menghadapi situasi penuh tekanan yang berkepanjangan, terutama kalangan pelajar dan mahasiswa (Takwin, 2021). Hasil prariset penulis juga menunjukkan 36% remaja memiliki resiliensi yang rendah. Padahal, resiliensi penting bagi remaja untuk menyiapkan mental mereka dalam menghadapi tantangan masa depan dengan optimis dan percaya diri (Grotberg, 2003, h.128).

Usia remaja sendiri merupakan tahap perkembangan yang rentan terhadap gangguan mental dan emosional karena menghadapi banyak tantangan dan tuntutan (Post dkk., 1998, h.181). Menurut survei I-NAMHS 2022, 1 dari 3 remaja (34,9%) atau sekitar 15,5 juta remaja di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir, dengan 5,5% atau 2,45 juta remaja didiagnosis mengalami setidaknya satu gangguan mental. Individu dengan tingkat resiliensi rendah terbukti punya kecenderungan mengalami depresi dan kekhawatiran dengan tingkat yang lebih parah (Bitsika dkk., 2010, h.14), sehingga penting bagi remaja untuk memiliki resiliensi agar meminimalisir resiko terhadap gangguan mental.

Cerita rakyat adalah bentuk kekayaan budaya suatu daerah (Trisnasasti, 2021, h.101) yang diwariskan turun temurun secara lisan dan berfungsi untuk mendidik dan menghibur audiensnya (Kuswara & Sumayana, 2021, h.317). Sejak dulu, cerita rakyat telah banyak digunakan untuk pendidikan karakter dan penanaman nilai moral (Prabowo & Az-Zahra, 2025, h.80) melalui inspirasi lewat tokoh cerita (Rahmawati dkk., 2023, h.1148). Tetapi sayangnya, terbatasnya media adaptasi yang menarik mempengaruhi rendahnya minat generasi muda terhadap

cerita rakyat (Sarmadan dkk., 2025, h.120). Cerita rakyat juga seringkali dianggap sudah ketinggalan zaman di era modern (Purwanto, 2008).

Sebenarnya cerita rakyat dapat terus relevan karena bisa mengalami perubahan mengikuti perkembangan masyarakat (Yetti, 2011, h.15), begitu pula kasusnya pada cerita Lutung Kasarung. Cerita dari Jawa Barat ini mengajarkan nilai moral kerja keras, kegigihan, dan kebangkitan dari kesulitan (Rahmawati dkk., 2023, h.1151). Tetapi dalam karya adaptasi yang ada, aspek ini kurang disorot dibandingkan aspek seperti iri hati dan sifat pemaaf, padahal berhubungan dengan isu resiliensi di kalangan remaja zaman sekarang. Dalam cerita Lutung Kasarung, diceritakan bagaimana sang tokoh utama yang dikutuk dan diasingkan di hutan berjuang untuk bangkit (Rahmawati dkk., 2023, h.1151) dan bertahan hidup, menghadapi segala cobaan dengan tangguh dan sabar (Afrizal & Kurniawan, 2026, h.65), mencerminkan kemampuan resiliensi yang baik.

Untuk menyajikan pesan moral resiliensi dari cerita Lutung Kasarung, digunakan pendekatan *storytelling*. *Storytelling* dapat mengajarkan ilmu kehidupan dengan memberikan teladan yang baik lewat karakter (Eden & Holyan dalam Ramamurthy dkk., 2024, h.526). *Game* adalah salah satu media *storytelling* digital yang dapat menyajikan cerita dengan fitur interaktif (Miller, 2025, h.23). Bermain peran dalam *game* dapat menciptakan pengalaman belajar personal yang dapat lebih memotivasi dan melibatkan pemain dalam permainan. Dengan bermain sebagai karakter dalam *game* yang bukan dirinya sendiri, pemain bisa melakukan refleksi diri dan belajar dari pilihan mereka (Øygardslia dkk., 2020, h.125). Maka dari itu, diperlukan perancangan *interactive storytelling* adaptasi kisah Lutung Kasarung untuk remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa masalah dari pemaparan latar belakang di atas :

1. Kurangnya resiliensi pada remaja di Indonesia sehingga banyak remaja yang mengalami masalah mental.

2. Belum adanya adaptasi cerita Lutung Kasarung yang bersifat interaktif.

Oleh karena itu dibuat perumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana perancangan *2D interactive storytelling* cerita rakyat Lutung Kasarung untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja 15 – 18 tahun, SES A-B, berdomisili di Jawa Barat, secara psikografis kurang kuat menghadapi tekanan, suka mengonsumsi media cerita, dan tertarik dengan budaya lokal. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media informasi *interactive storytelling* yang mengangkat kisah Lutung Kasarung dengan fokus pada aspek resiliensi yang ditunjukkan lewat dialog dan perilaku karakter dalam cerita serta adanya fitur di mana pemain bisa melakukan eksplorasi, memainkan *mini game* dan membuat pilihan yang akan berpengaruh pada jalan cerita.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah merancang *2D interactive storytelling* Lutung Kasarung untuk mengajarkan nilai resiliensi kepada remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi dua bagian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi adaptasi cerita rakyat dalam bentuk media *interactive storytelling* untuk pembelajaran karakter.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa selanjutnya mengenai perancangan media informasi berupa *interactive storytelling* yang mengadaptasi cerita rakyat serta menjadi bagian dari arsip Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Bagi target audiens remaja,

penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana pembelajaran nilai moral lewat kisah Lutung Kasarung sehingga mereka terdorong untuk mengembangkan resiliensi diri mereka.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA