

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan *website* Indonesia Kaya (2024), Danau Tolire di Ternate, Maluku Utara, terdiri atas Danau Tolire Besar dan Danau Tolire Kecil memiliki nilai kultural yang kuat bagi masyarakat setempat. Dalam buku *Kisah Boki Dehegila* yang diterbitkan Kantor Bahasa Provinsi Maluku Utara (2015), legenda Danau Tolire bermula dari sebuah desa makmur yang mengadakan upacara syukur kepada Tuhan. Namun, seorang bapak melanggar norma dengan menggauli anak perempuannya sendiri sehingga Tuhan menjatuhkan hukuman dengan menenggelamkan keduanya menjadi Danau Tolire Besar dan Danau Tolire Kecil, sementara warga desa berubah menjadi buaya putih penjaga danau.

Pesan moral legenda tersebut masih relevan dengan kondisi saat ini, terutama terkait peran masyarakat dalam mencegah kekerasan terhadap perempuan. Legenda tersebut dapat dimaknai bahwa masyarakat tidak menyadari terjadinya kekerasan sehingga tidak ada upaya pencegahan hingga berakhir bencana. Pada konteks saat ini, kegagalan pencegahan sering kali terjadi dalam bentuk berbeda, yaitu ketika masyarakat mengenali tanda-tanda kekerasan tetapi tidak melakukan intervensi. Di Indonesia, tercatat 24.472 kasus kekerasan terhadap perempuan pada tahun 2025 (KOMNAS Perempuan, 2026), dengan kasus terbanyak terjadi di lingkungan keluarga (KPAI, 2025), terutama di Jawa Barat, Jawa Timur, dan DKI Jakarta. Salah satu contohnya adalah kasus KDRT di Semarang, ketika seorang istri meninggal akibat penganiayaan suaminya, sementara saksi yang mendengar keributan tidak berani bertindak karena takut dianggap ikut campur (Fauziyah, 2023).

Fenomena tersebut berkaitan dengan *bystander apathy*, yaitu kecenderungan individu merasa tidak memiliki kemampuan atau tanggung jawab untuk membantu (Hortensius & De Gelder, 2018). Penelitian Lyons et al. (2022)

menunjukkan bahwa hambatan utama, khususnya pada dewasa muda, meliputi kegagalan mengenali situasi, mengidentifikasi risiko, mengambil tanggung jawab, kurangnya keterampilan melakukan intervensi, serta kekhawatiran terhadap konsekuensi sosial. Selain itu, lingkungan yang telah menormalisasi kekerasan turut membuat individu enggan melakukan intervensi. Padahal, banyak korban tidak mampu membela diri karena ingin menjaga nama baik keluarga, stigma *victim blaming*, maupun bergantung secara ekonomi kepada pelaku (Anjani, 2019). Sehingga peran *bystander* semakin penting untuk mencegah kekerasan, baik melalui intervensi langsung maupun pelaporan kepada pihak berwenang (Journal of Indonesian Legal Studies, n.d.).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa hambatan utama bukan hanya rendahnya kepedulian masyarakat, tetapi juga kurangnya pengetahuan, kesiapan, dan kepercayaan diri dalam melakukan *bystander intervention*. Berbagai upaya telah dilakukan, seperti program Sahabat Saksi dan Korban oleh LPSK (Windiyastuti et al., 2025) dan kampanye #MeToo (me too. International, 2025). Namun, keduanya belum memanfaatkan media interaktif berbasis skenario dengan latar cerita rakyat.

Salah satu media yang berpotensi mengatasi hambatan tersebut adalah *game* berbasis persuasi karena mampu memberikan simulasi situasi kekerasan secara interaktif, membangun empati, melatih pengambilan keputusan, serta meningkatkan kesiapan melakukan *bystander intervention*. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2020), interaktivitas dalam *video game* mendorong pembelajaran aktif melalui keterlibatan emosional dan kognitif sehingga meningkatkan pemahaman serta retensi materi (hal. 35–36). Selain itu, generasi muda juga lebih menyukai media digital interaktif sebagai sarana belajar dan hiburan (Nurlaila dkk., 2024). Oleh karena itu, adaptasi legenda Danau Tolire ke dalam *video game* naratif berbasis persuasi dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengajak generasi muda menyadari peran mereka sebagai *bystander* dalam mencegah kekerasan terhadap perempuan di dunia nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, muncul rumusan masalah:

1. Masyarakat memiliki sejumlah hambatan dalam melakukan *bystander intervention* saat terjadi kekerasan terhadap perempuan.
2. Belum ada media interaktif mengenai edukasi peran *bystander* dalam kekerasan terhadap perempuan dengan latar cerita rakyat.

Berdasarkan rangkuman di atas, muncul pertanyaan yang penulis ajukan untuk proses perancangan:

Bagaimana perancangan kampanye interaktif tentang kekerasan terhadap perempuan lewat adaptasi legenda Danau Tolire?

1.3 Batasan Masalah

Agar membuat penelitian terfokus untuk merancang desain media informasi, batasan masalah dibuat berdasarkan objek, target, dan konten perancangan. Objek perancangan dari media informasi yang akan dilakukan berupa *game* digital dalam platform website sebagai media interaktif dan *game design document*, sebagai media pendukung. Target dari perancangan ini adalah pria dan wanita usia 18-25 tahun dalam kategori dewasa muda dengan SES B yang tinggal di daerah Jabodetabek. Konten perancangan berupa kisah legenda Danau Tolire yang diadaptasi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan media yaitu dengan membuat kampanye interaktif tentang kekerasan terhadap perempuan lewat adaptasi Legenda Danau Tolire.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Diharapkan dari perancangan tugas akhir ini bisa membawa manfaat untuk dunia pendidikan baik secara teoretis dan praktis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait pemanfaatan cerita rakyat sebagai media edukasi tentang isu kekerasan seksual dan peran *bystander*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas kajian mengenai adaptasi legenda Nusantara ke dalam video game berbasis naratif sebagai media yang dapat meningkatkan partisipasi generasi muda terhadap isu kekerasan terhadap perempuan. Sekaligus menjadi referensi untuk mengenai pengembangan media edukatif interaktif berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi media alternatif tentang legenda Nusantara, khususnya Ternate, untuk mendukung usaha pelestarian cerita rakyat dalam format modern agar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kebanggaan dan kedekatan dengan budaya Indonesia. Selain itu juga diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda, menyadari pentingnya peran *bystander* dalam mencegah dan merespons kekerasan seksual secara aman dan tepat. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi inspirasi untuk mengembangkan *game* berdasarkan cerita lokal dengan isu kontemporer.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA