

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Demonologi adalah studi tentang makhluk-makhluk gaib yang dianggap memiliki kekuatan jahat dan kemampuan untuk mempengaruhi dunia manusia. Banyak dari makhluk jahat yang dituduh berhubungan dengan Setan sebenarnya adalah orang-orang yang menderita penyakit mental dan butuh belas kasih.(Johann Weyer 1563)

cerita rakyat sering kali menjadi sarana untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan ajaran agama. Legenda santo, kisah mujizat, dan narasi-narasi keagamaan menjadi bagian dari cerita rakyat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat memiliki peran penting dalam menggambarkan identitas dan nilai-nilai masyarakat. (Nandy 2023)

Pada awalnya, demonologi berfokus pada identifikasi dan klasifikasi berbagai jenis makhluk jahat, serta memahami hierarki dan fungsi makhluk jahat dalam dunia supranatural. Karya-karya seperti "*Malleus Maleficarum*" oleh Heinrich Kramer dan "*De Praestigiis Daemonum*" oleh Johann Weyer adalah contoh utama dari studi demonologi yang mempengaruhi pandangan masyarakat tentang sihir dan Setan. Seiring waktu, demonologi tidak hanya menjadi subjek teologis tetapi juga masuk ke dalam kajian antropologi, psikologi, dan bahkan budaya populer.

Pada era modern, demonologi telah menemukan tempatnya dalam berbagai media, termasuk literatur, film, dan permainan. Demonologi menjadi elemen penting dalam narasi yang memikat dan menakutkan, memberikan kedalaman dan kompleksitas pada cerita yang melibatkan makhluk-makhluk gaib dan konflik supernatural. Salah satu contoh nyata dari integrasi demonologi dalam budaya populer adalah melalui dunia permainan papan (*gameboard*).

Mengenal demonologi memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat. Pertama, ini membantu memahami akar budaya dan kepercayaan yang membentuk perilaku dan pandangan hidup manusia. Kedua, studi tentang demonologi dapat memberikan

wawasan tentang bagaimana ketakutan dan kepercayaan terhadap makhluk gaib mempengaruhi sejarah dan perkembangan sosial. melalui media seperti permainan papan, demonologi dapat dijadikan alat edukasi yang menyenangkan, memperkaya pengetahuan generasi muda tentang mitologi dan sejarah. Manikmaya *Games* merupakan salah satu Penerbit game papan yang ada di Indonesia, yang sudah berdiri sejak tahun 2013. Manikmaya sudah menerbitkan banyak permainan yang sering memanjakan pemain dengan tema dan konten Indonesia. Media permainan papan bisa menjadi salah satu sarana sebagai penyebaran informasi baru mengenai iblis, karena hingga saat ini penjualan permainan papan masih tergolong banyak dan ramai diminati oleh remaja maupun dewasa.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam cerita iblis terbatasnya variasi media yang menyajikan cerita iblis mengakibatkan kurangnya perspektif yang berbeda dalam penyampaian kisah tersebut. Hal ini juga dapat menyebabkan kejenuhan pasar, di mana narasi yang beredar cenderung seragam dan tidak inovatif.

Berikut adalah beberapa aspek identifikasi masalah dalam cerita iblis:

- Sebagian orang belum mengenali iblis yang ada di dunia
- Banyak masyarakat mengetahui nama iblisnya tetapi tidak mengetahui asal usul dari iblis tersebut.
- Terbatasnya variasi media informasi mengenai cerita iblis yang beredar di pasar.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah yang dapat dikaji lebih dalam lagi sebagai berikut:

Bagaimana mengenalkan cerita iblis-iblis di dunia melalui media permainan papan dan dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam pembuatan karya fiktif.

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan demonologi memfokuskan penulis pada beberapa cerita iblis dalam berbagai mitologi di dunia.

I.5 Tujuan & manfaat perancangan

I.5.1 Tujuan perancangan

Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah untuk mengenalkan iblis-iblis yang ada didunia, menambah variasi baru untuk informasi mengenai cerita iblis, mengenalkan berbagai mitologi dan budaya melalui pengenalan iblis.

I.5.2 Manfaat perancangan

Manfaat perancangan ini yaitu mengenalkan kepada masyarakat mengenai cerita iblis-iblis yang ada didunia, memberikan sumber referensi bagi masyarakat yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan interaksi sosial.