



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu tonggak sejarah penting dalam perjalanan sejarah Indonesia ialah proklamasi. Karena dengan proklamasi, Indonesia dapat menyatakan kemerdekaan sehingga memiliki keberadaan yang sejajar dengan bangsa-bangsa lain. Merdeka berarti mulai saat itu bangsa Indonesia mengambil sikap menentukan nasibnya dan nasib tanah airnya dalam segala bidang. Bersamaan itu, proklamasi juga menjadi dasar hukum bagi pelaksanaan tatanan hukum dan dasar hukum bagi berlakunya hukum nasional. Proklamasi sebagai landasan atas dihapuskannya hukum kolonial dan menjadi awal bagi kesejahteraan dan kemakmuran bangsa Indonesia. (Rinardi, 2017)

Dengan upaya meningkatkan minat terhadap peristiwa proklamasi, digunakan berbagai media yang menceritakan kembali kisah proklamasi, baik media konvensional maupun media digital. Namun penggunaan media digital lebih efektif untuk peningkatan minat terhadap remaja karena fitur interaktifnya lebih digemari sebagai media yang baru (Nurliah, 2018, hlm. 108). Sehingga pengadaptasian peristiwa proklamasi dengan media konvensional seperti buku, tabloid, majalah ataupun koran pun kurang efektif.

Namun menurut hasil survei dari Wirawan, A. R. (2018), seorang desainer *game* dan dosen, pada beberapa provinsi salah satunya Jawa menunjukkan nilai rata-rata siswa dalam pelajaran sejarah dari 4 jenis kategori adalah sangat rendah

(6,1%), rendah (60,6%), baik (30,3%), dan sangat baik (3%). Hal tersebut menunjukkan rendahnya minat remaja dalam pembelajaran sejarah. Dalam survei yang sama menunjukkan 90,9% guru membutuhkan inovasi pembelajaran sejarah. Sehingga pengadaptasian peristiwa proklamasi dalam bentuk komik interaktif menjadi inovasi yang disajikan dalam peningkatan minat sejarah Indonesia pada remaja.

Dilansir dari Websindo atas survei *We Are Social* (2019), pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 355,5 juta pada Januari 2019. Sementara itu, Dimitri Mahayana (2019), Dosen Sekolah Teknik Elektro dan Informatika ITB yang menjabat sebagai Data Scientist Sharing Vision saat mengisi acara Sharing Vision di Bandung mengatakan sistem operasi di Indonesia masih didominasi oleh Android yang menguasai 90% dari pasar *smartphone* di Indonesia dan 75% pasar *smartphone* di dunia. Dilihat dari data berikut, masyarakat Indonesia banyak menggunakan *smartphone* akan lebih efektif menggunakan *smartphone* berbasis Android sebagai media untuk mengadaptasikan kisah proklamasi.

Paulus Bobby Hartanto, M.Psi. seorang ahli di bidang studi psikologi industri & organisasi, mengatakan otak manusia itu lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. (“Otak Lebih Suka Gambar dan Warna”, 2010). Sementara, stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas seperti mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep. Pembelajaran melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera

pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Arsyad, 2011).

Dalam teori belajar berdasar pada Psikologi Gestalt, pembelajaran akan lebih efektif bila proses pembelajaran tidak hanya melibatkan intelektual remaja, namun juga melibatkan emosional dan fisik individu (Nurfarhanah, 2018). Karenanya, agar adaptasi sejarah proklamasi ini dapat lebih diserap pada era sekarang, solusi yang ingin diberikan adalah dengan menggunakan perancangan komik interaktif.

Dalam perancangan komik interaktif, terdapat *environment* yang menjadi salah satu bagian penting dalam bagian dari komik interaktif. *Environment* ialah unsur yang membentuk dunia dalam komik interaktif. *Environment* dalam komik interaktif menjadikan karakter yang berperan dalam komik interaktif menjadi lebih hidup (Pratama, 2018). *Environment* dalam komik interaktif terdiri atas properti, latar belakang dan bentuk arsitektur bangunan dalam komik. Berbeda dengan *environment* pada komik pada umumnya, *environment* pada komik interaktif dapat berinteraksi dengan pembaca. *Environment* dapat diklik sebagai syarat berjalannya cerita, ataupun *environment* yang diklik dapat menunjukkan sebuah adegan tertentu. *Environment* dalam komik interaktif juga memiliki *parallax*nya sendiri dan dapat memberikan kedalaman serta animasi bila berinteraksi dengan pembaca. Karenanya, *environment* ialah sebuah unsur penting yang tak tergantikan dalam komik interaktif.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *environment* pada komik interaktif agar meningkatkan minat siswa dalam mempelajari proklamasi?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan laporan ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka penulis menetapkan batasan- batasan masalah sebagai berikut:

### **1. *Segmentation, Targeting and Positioning***

#### **a. Geografi: Pulau Jawa**

Nilai pada proklamasi yang patut diajarkan pada bangsa Indonesia secara meluas karena proklamasi merupakan dasar hukum dari Indonesia dan melingkupi Indonesia. Menurut hasil studi *polling* Indonesia yang bekerja sama dengan APJII, pengguna internet di Indonesia naik hingga 10,12%. Menurut Henri Kasyfi, Sekjen APJII, terdapat 64,8% dari total populasi di Indonesia yang sudah terhubung ke internet. Menurut Kasyfi, kontribusi persentase angka tersebut berasal dari Pulau Jawa. Angka penetrasi internet di Pulau Jawa sendiri telah mencapai 55% dari total keseluruhan. (Pratomo, 2019). Dikarenakan jumlah pengguna internet yang luas di Pulau Jawa, maka geografi yang dipilih melingkupi daerah Pulau Jawa.

#### **b. Demografi**

- 1) Laki-laki dan perempuan
- 2) Berusia 15-19 tahun yang sedang menduduki bangku SMP hingga SMA/K

Menurut Jean Piaget (1896-1980), seorang psikolog peneliti perkembangan anak yang dikenal atas teori perkembangan kognitifnya, pada usia 12 tahun ke atas anak mulai dapat berpikir abstrak tanpa bantuan benda ataupun peristiwa konkret. Ciri-ciri utama perkembangan anak dapat dilihat dari bentuk hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas yang dimiliki anak. Pada usia ini, anak sudah mampu berpikir logis atas masalah hipotesis maupun masalah secara verbal, anak pun mampu memecahkan masalah secara logis dengan menggunakan penalaran ilmiah. (Fatimah Ibda, 2014).

Selain itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), angka pengguna internet terbanyak pada tahun 2018 dalam rentang usia 15-19 tahun adalah 91% dari seluruh pengguna internet di Indonesia. Data tersebut diperoleh dari 171,17 juta pengguna internet (Untari, 2019). Karenanya, disimpulkan usia yang tepat bagi pembaca komik interaktif sejarah proklamasi ialah berusia 15-19 tahun.

3) Tingkat ekonomi menengah ke atas

Memiliki media *smartphone* yang dapat tersambung dengan internet untuk mengunduh aplikasi komik interaktif yang dirancang.

c. Psikografi

1) Gemar membaca komik

- 2) Ingin meningkatkan minat pada sejarah
- 3) Kurang menyukai pembelajaran sejarah dengan tulisan saja

## 2. Konten

*Environment* yang akan dirancang baik yang dapat diinteraktifkan maupun sebagai latar belakang. *Environment* yang dirancang juga memiliki animasi untuk membantu plot cerita yang dibatasi dalam panel.

### a. *Environment* latar belakang sejarah proklamasi

*-Establishing shot*

Berupa Tarakan, Pulau Jawa, sawah, goa pertambangan, rel kereta, dan lapangan terbang

### b. *Environment* properti pada komik interaktif

*-Properti interior*

Berupa kediaman Soekarno, teras rumah Sutan Syahrir, kediaman Djiaw Kie Siong, kediaman Laksamana Maeda, lampu dinding, pena, ubin, meja, kursi dan isi interior lainnya.

*- Properti interior yang interaktif*

Berupa mesin ketik, naskah proklamasi, kemudi mobil, label bagasi, kartu, dan interior lainnya yang dapat berinteraksi

*-Properti eksterior*

Berupa mobil yang menculik Soekarno dan Hatta, bangunan, tanaman, alat dagang dan berbagai properti eksterior lainnya.

-Properti eksterior yang interaktif

Berupa koin Belanda, peta Jepang, suasana jalan saat menuju ke Rengasdengklok, kapal milik Jepang, bendera merah putih dan berbagai properti eksterior lainnya yang dapat berinteraksi.

### **3. Media**

#### **a. Berbasis *gadget* (Android)**

Media *gadget* dipilih karena media yang sudah luas tersebar pada target usia yang ditentukan. Sementara aplikasi disebarakan melalui Android seri ke-9 yang terhubung dengan media *gadget* dengan resolusi layar 1920x1080 pixel.

#### **b. Komik interaktif**

Visual dari komik menggunakan ilustrasi dua dimensi dengan filter warna sepia. Gaya visual semi-realis, dengan *outline* berketebalan sedang. Bentuk interaktivitas yang dimiliki berupa ketuk, geser, gulir, tarik dan goyang. Fitur interaktif dalam cerita akan berpengaruh dengan laju cerita dan dapat menampilkan adegan lain pada pembaca.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *environment* pada komik interaktif agar meningkatkan minat siswa terhadap sejarah Indonesia, terutama pada peristiwa proklamasi.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi Pembaca
  - a. Menambahkan wawasan pembaca terhadap sejarah Indonesia
  - b. Menumbuhkan minat terhadap sejarah proklamasi
2. Manfaat bagi Universitas
  - a. Memberikan studi tambahan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam bidang *environment design*
  - b. Memberikan studi tambahan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam perancangan media komik interaktif
3. Manfaat bagi Penulis
  - a. Menambah wawasan penulis dalam bidang *environment design*
  - b. Menambah wawasan penulis dalam perancangan media komik interaktif
  - c. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).