



### **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**

Sejarah dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang terlahir sebagai bentuk konkrit dari suatu kejadian di masa lampau. Sejarah itu penting dengan harapan dapat membantu pemuda-pemudi dalam memecahkan permasalahan masa kini serta dapat dijadikan sebagai pelajaran. Salah satu peristiwa yang dapat dijadikan sebagai pelajaran yaitu Proklamasi (Hatta, n.d.; Warty, 2017, hlm.3).

Muhammad Yamin (1945) mengatakan bahwa Proklamasi adalah media hukum yang bersifat internasional untuk memberi pernyataan kepada masyarakat Indonesia dan seluruh dunia bahwa bangsa Indonesia telah menggenggam seluruh hak kemerdekaannya yang meliputi tanah air, pemerintahan, serta kebahagiaan rakyat. Dengan kata lain, Republik Indonesia yang merdeka dan bebas dari penjajahan serta sudah dapat menentukan nasib tanah air tanpa campur tangan orang asing. Peristiwa ini merupakan titik puncak kelahiran negara dan bangsa Indonesia.

Ketua Badan Pemenangan Nasional (BPN) Prabowo-Sandi Djoko Santoso menegaskan serta mengingatkan bahwa sangat penting bagi generasi muda untuk memahami sejarah bangsa sehingga bisa peka dengan kondisi permasalahan yang sedang dihadapi dan yang akan dihadapi kedepannya dan jika tidak peka maka bangsa Indonesia tidak akan lagi memiliki masa depan yang baik.

Tetapi menurut penelitian Wirawan (2018), seorang desainer gim dan juga dosen yang melakukan survei kepada 33 orang guru sejarah di berbagai daerah dan salah satunya di daerah Jawa, tingkat prestasi siswa-siswi dalam pelajaran sejarah cukup rendah, dengan presentase 60,6% rendah dan 6,1% sangat rendah. Dengan kata lain, minat siswa-siswi dalam sejarah masih rendah.

Terdapat berbagai media cetak yang menceritakan kisah sejarah seperti buku “Konflik Dibalik Proklamasi” oleh St. Sularto & D.Rini Yunarti, buku “Proklamasi Kemerdekaan Bangsa” oleh Darto Singo dan sebagainya. Seiring berkembangnya zaman, begitu juga dengan berkembangnya teknologi. Media cetak semakin menurun dan pembaca mulai tergeser untuk menggunakan media baru yang menggunakan koneksi internet dan mulai meninggalkan media tradisional (Kusuma, 2016). Menurut survei Nielsen Consumer & Media View (CMV) kuartal II 2016, minat anak muda terhadap media cetak sangat rendah hanya mencapai sembilan persen, 81 persen memilih internet, 14 persen mendengarkan radio dan sepuluh persen menggunakan televisi berbayar.

Menurut Arsyad (2009, hlm.25-27), media gambar dapat digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi, menarik perhatian anak muda sehingga meningkatkan motivasi belajar serta dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Media gambar merupakan cara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat daripada hanya mendengarkan (Klinger dalam Wardani, 2010).

Proses pembelajaran yang tidak hanya menggunakan media gambar tetapi juga melibatkan emosional, fisik serta intelektual anak muda akan lebih efektif menurut psikologi gestalt (Nurfarhanah, 2018). Dengan demikian, dapat diberi kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang tepat pada anak muda. Pembelajaran ini memungkinkan seorang individual maupun kelompok untuk terlibat dalam menggali, mencari, serta menemukan konsep secara otentik, bermakna, dan holistik (Joni, 1996).

Dari permasalahan di atas, dengan upaya meningkatkan minat anak muda terhadap sejarah dengan efektif maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan merancang komik interaktif berisikan gambar dan warna dengan mengandalkan fitur interaktivitas untuk dapat melanjutkan cerita. Dengan komik interaktif, anak muda dapat terlibat ke dalam cerita dan diajak untuk menyelesaikan permasalahan seiring jalannya cerita.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang karakter untuk komik interaktif sejarah proklamasi guna meningkatkan minat anak muda terhadap sejarah?

## **1.3. Batasan Masalah**

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

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

#### **a. Geografis**

Berdasarkan survei APJII dan polling Indonesia dari databoks pada tahun 2018, pengguna internet terbesar di Indonesia didominasi oleh wilayah Jawa yang mencapai 55%. Dengan demikian, geografis yang dipilih merupakan daerah Pulau Jawa.

#### **b. Demografi**

Target pengguna berupa laki-laki dan perempuan berusia 15 sampai 19 tahun yang sedang menduduki bangku sekolah menengah pertama dan menengah atas dengan ekonomi menengah keatas. Karena berdasarkan hasil survei APJII tahun 2018 dari segmen usia, 15 sampai 19 tahun mempunyai penetrasi tertinggi menggunakan internet.

#### **c. Psikografi**

Target pengguna yang gemar membaca komik, ingin mempelajari atau gemar dengan sejarah tetapi jenuh melihat tulisan yang banyak, serta ingin meningkatkan minat pada sejarah.

## **2. Konten**

Karakter-karakter yang akan dirancang terdapat dua jenis yaitu karakter penting antara lain Soekarno, Mohammad Hatta, Achmad Soebardjo, Tadashi Maeda, Fatmawati, dan Soekarni. Serta karakter pendukung antara lain pasukan Belanda, pasukan Jepang, dan rakyat Indonesia dari anak-anak sampai dewasa.

Karakter penting yang interaktif berupa penggantian balon kata saat berdiskusi dan perubahan panel pada Soekarni dan Fatmawati yang menunjukkan ekspresi yang berbeda, animasi berjabat tangan antara Achmad Soebardjo dan Soekarni serta animasi tanda tangan Soekarno saat naskah Proklamasi telah diketik di chapter tiga.

Karakter pendukung yang interaktif berupa animasi tangan yang menerima koin saat masih dalam penjajahan Belanda, kemunculan tantara Jepang, penambahan mayat rakyat Indonesia di lubang, perubahan panel pada rakyat Indonesia pekerja romusha dan anak kecil di chapter satu. Pemilihan seorang anggota golongan muda dan tua untuk mendapatkan informasi dan kemunculan panel berupa seseorang yang memberitahu kesalahan saat memilih lokasi di chapter tiga.

## **3. Media**

Berdasarkan survei yang dilakukan DI Marketing pada tahun 2016, merek *gadget* terbanyak yang digunakan merupakan Samsung serta kedua terbanyak adalah Xiaomi. Maka media yang digunakan berupa *gadget* berbasis Android karena sudah tersebar luas dan banyak digunakan oleh

target usia yang ditentukan. Selain itu, komik interaktif yang akan dirancang berupa chapter satu dan chapter tiga menggunakan visual ilustrasi dua dimensi dengan gaya semi realis menggunakan pewarnaan yang sesuai dengan *moodboard*. Fitur interaktifitas akan berpengaruh dengan laju cerita.

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

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang karakter untuk komik interaktif sejarah proklamasi agar dapat meningkatkan minat anak muda terhadap sejarah.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat bagi penulis :

1. Dapat memahami lebih jauh dan menambah pengetahuan mengenai Proklamasi.
2. Menambah pengetahuan mengenai perancangan karakter dan komik.
3. Untuk mendapat gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Manfaat bagi masyarakat :

1. Mempermudah pembaca untuk mengingat dan mengamalkan nilai yang terkandung dalam cerita Proklamasi.
2. Meningkatkan minat pembaca terhadap sejarah.
3. Menambah wawasan pembaca mengenai sejarah Proklamasi.

Manfaat bagi universitas :

1. Dapat dijadikan bahan referensi bagi penulis lainnya dalam pengerjaan tugas yang memiliki topik yang serupa maupun untuk topik yang lain.
2. Memberikan tambahan studi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara