



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 menurut Stearns (1998) dilansir dari esai “Why Study History?” adalah bukti bagaimana sebuah keluarga, kelompok, institusi, dan negara terbentuk, serta digunakan agar masyarakat mengerti nilai dan loyal terhadap negaranya. Bagaimana terbentuknya suatu negara tidak lepas dari orang-orang yang terlibat didalamnya (Stearns, 1998). Mengenal tokoh dari daerah tertentu dapat menambah informasi masyarakat akan situasi daerah tersebut di masa lalu serta dapat mengasah pengertian moral yang dimiliki seseorang seperti nilai keberanian, pantang menyerah, atau kritik konstruktif (Stearns, 1998). Kalimantan Timur, adalah salah satu provinsi yang tidak memiliki pahlawan nasional, sehingga tidak ada tokoh sejarah dari Kalimantan Timur yang dikenalkan secara kuat. Padahal pengenalan akan tokoh dari Kalimantan Timur itu sendiri penting untuk mengetahui bagaimana Kalimantan Timur terbentuk.

Salah satu pertempuran yang terjadi di Kalimantan Timur adalah pertempuran yang terjadi di Tenggarong pada tahun 1844 melawan Inggris dan Belanda. Pemimpin dari pertempuran tersebut adalah panglima perang bernama Awang Long. Ia adalah sosok pemimpin yang berhasil menyelamatkan rakyat Tenggarong dari serangan penjajah (Amin & Idar, 1999).

Akan tetapi, banyak yang mengetahui Awang Long sebatas nama jalan saja tanpa mengetahui gambaran besarnya. Menurut survei yang dilakukan

Bontang Post, delapan dari sepuluh warga Bontang hanya mengetahui “Awang Long” sebagai nama jalan saja (Bontang Post, 2018). Selain itu, menurut survei yang penulis bagikan pada tanggal 18 Juli 2019 hingga 3 September 2019, hanya 9 dari 100 responden yang mengetahui “Awang Long” sebagai tokoh daerah Kalimantan Timur.

Pada hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap narasumber Novendy, seorang guru sejarah di SMA Kristen Sunodia (2019), beliau mengatakan bahwa seorang tokoh daerah penting untuk dipelajari agar masyarakat tidak hanya mengetahui tokoh-tokoh dari luar Kalimantan, tapi juga dari dalam daerah sendiri. Selanjutnya, menurut beliau “Awang Long” digambarkan sebagai sosok yang pantang menyerah dan berjiwa patriot, nilai-nilai moral ini yang harus diajarkan.

Salah satu cara pengenalan tokoh adalah melalui media *board game*. Melalui *board game*, pemain dapat mengurangi waktu yang dipakai untuk belajar, mengingat, dan mendapatkan informasi baru serta membangun komunikasi serta relasi antar pemain (Treher, 2011). Simplifikasi yang *board game* miliki dapat membuat target lebih memahami pesan yang ingin penulis sampaikan.

Menurut Novendy, sebaiknya *board game* mengenai Awang Long ini dimainkan oleh anak SMA karena anak SD atau SMP cenderung cepat bosan apabila hanya diberi informasi yang berpusat pada satu hal. Hal ini juga didukung oleh Herlina (2013) dalam bukunya “Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku” bahwa pada masa remaja terjadi perkembangan penalaran

sehingga dapat berpikir dengan lebih kritis. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Massachusetts Institute of Technology yang bekerja sama dengan Massachusetts General Hospital dalam jurnalnya “*When Does Cognitive Functioning Peak? The Asynchronous Rise and Fall of Different Cognitive Abilities Across the Life Span*”, manusia dapat memproses informasi dengan cepat sampai umur 25 tahun. Oleh karena itu, penulis mengambil usia 15-25 tahun sebagai target sasaran.

Pengenalan tokoh Awang Long dapat memberikan gambaran masa lalu pada sejarah Kalimantan Timur dan Kutai Kartanegara serta nilai-nilai moral yang dapat ditanamkan pada masyarakat. Untuk mengenalkan Awang Long kepada masyarakat, *board game* merupakan salah satu media yang dapat dipakai karena mampu meringkas informasi sehingga efektif untuk mengenal informasi yang baru. Maka dari itu, penulis mengambil topik Perancangan *board game* mengenai Awang Long untuk usia 15-25 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *board game* mengenai Awang Long untuk usia 15-25 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memfokuskan isi perancangan *board game*

Batasan perancangan ini sebagai berikut:

1. Geografis

Provinsi Kalimantan Timur sebagai target primer, dan seluruh Indonesia sebagai target sekunder.

2. Demografis

Pria dan wanita usia 15-25 sebagai target primer. Pendidikan minimum tingkat SMP.

3. Psikografis

- a. Masyarakat yang pernah bermain *board game* dan yang tidak.
- b. Masyarakat yang tidak mengetahui hingga yang mengetahui pertempuran Awang Long pada tahun 1844 di Tenggarong.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *board game* mengenai Awang Long pada masyarakat usia 15-25 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)

2. Bagi universitas

Sebagai bahan referensi dan ilmu pengetahuan untuk penelitian yang akan datang.

3. Bagi masyarakat umum

Mendapatkan wawasan tentang seorang tokoh bernama “Awang Long” dan pertempurannya.