



### **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 II

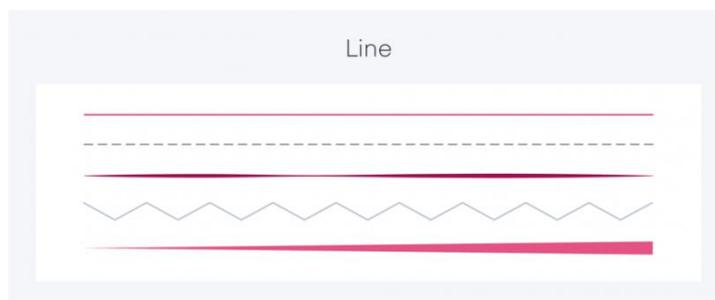
### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Elemen desain

Menurut buku “Visual Design Fundamentals: A Digital Approach”, untuk menciptakan suatu visual, diperlukan komponen-komponen yang dapat digunakan dengan macam cara baik secara individual atau dikombinasikan (Hashimoto, A. & Clayton, M., 2009). Komponen dapat dibagi menjadi:

##### 1. *Line*

*Line* atau garis adalah elemen paling dasar dalam sebuah desain. Umumnya garis digunakan oleh para desainer untuk menciptakan konsep dan sketsa awal secara cepat. Garis dengan ketebalan dan goresan yang berbeda-beda dapat dipakai sebagai sarana berkomunikasi dan mengekspresikan emosi.

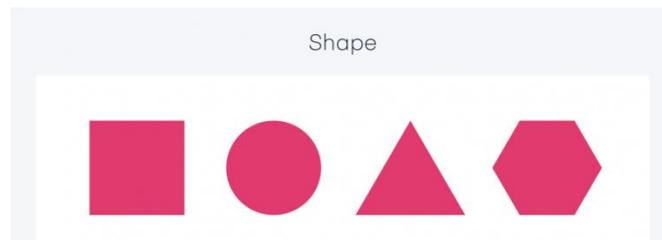


Gambar 2.1 Garis

(<https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>)

## 2. *Shape*

Saat melihat suatu benda dari jauh, yang pertama mata manusia perhatikan adalah *shape* atau bentuk dari sebuah benda. Mengkreasikan suatu bentuk untuk dapat menarik perhatian secara cepat dan tepat.



Gambar 2.2 *Shape*

(<https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>)

## 3. *Negative Space*

*Negative space* adalah bagian yang mengelilingi *positive space* (wujud benda yang menjadi pusat perhatian). Hal ini menciptakan persepsi *figure and ground*, sebuah *negative space* dapat terlihat sebagai *figure* dan sebaliknya dapat terlihat sebagai *ground*.



Gambar 2.3 *Negative Space*

(<https://www.designspiration.net/save/925595130980/>)

#### 4. *Volume*

Volume adalah visual tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Secara realistis, visual tiga dimensi jika berada pada media dua dimensi maka objek tiga dimensi tersebut adalah dua dimensi.

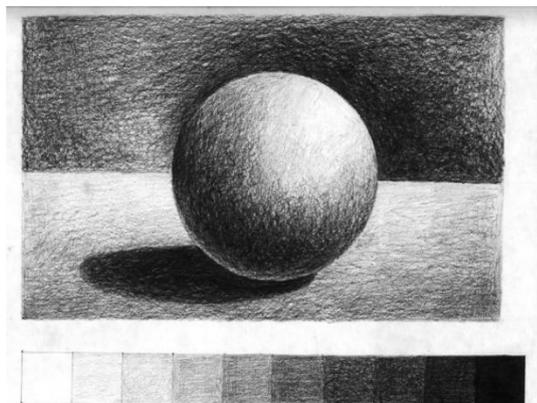


Gambar 2.4 Volume

(<https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>)

#### 5. *Value*

*Value* adalah cahaya dan bayangan dari sebuah objek. *Value* bergantung pada seberapa besar cahaya yang ingin ditampilkan. Cahaya yang kuat dapat memberikan kesan yang dalam dan membuat objek terlihat lebih jelas. Sedangkan cahaya yang lemah memberikan kesan yang lembut.

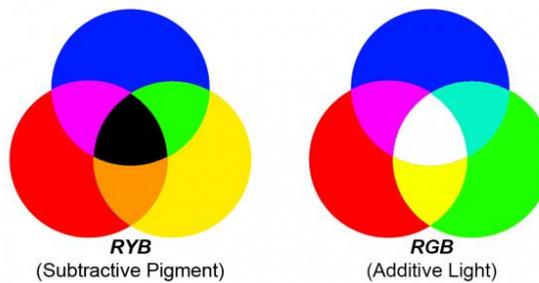


Gambar 2.5 *Value*

(<http://www.westthoughtonartgroup.com/tone-for-beginners/>)

## 6. Color

Warna adalah elemen cahaya. Cahaya yang berasal dari refleksi cahaya disebut warna *subtractive* sedangkan cahaya yang dibuat dari pancaran cahaya seperti pada monitor komputer disebut warna *additive*. Pencampuran dari warna *subtractive* (kuning, merah, biru) akan menghasilkan warna hitam sedangkan pencampuran warna dari warna *addictive* (merah, hijau, biru) akan menghasilkan warna putih.



Gambar 2.6 Warna

(<https://www.sparkfun.com/news/2844>)

### a. Hue

Nama dari sebuah warna (merah, oranye, kuning, hijau, biru, atau ungu). Dapat didefinisikan secara tepat dengan pengukuran panjang gelombang suatu warna. Warna dapat saling tumpah tindih dan dinamakan dengan warna yang dominan, seperti warna kuning dengan sedikit oranye tetap disebut kuning.

### b. Artist Spectrum

*Ryb (red, yellow, and blue)*, disebut warna primer karna tidak ada komponen warna lain didalamnya. *Green, orange, dan violet*

adalah warna sekunder karena merupakan interval atau titik tengah dari 2 warna primer. *Intermediate* adalah pertengahan dari warna primer dan warna sekunder. Contohnya seperti kuning kehijauan (YG). sering juga disebut sebagai warna tersier.

c. *Cool And Warm Colors*

Dua sifat *hue* yang saling berlawanan. Warna *cool* terdapat warna biru, hijau, dan atau ungu sedangkan warna *warm* mengandung warna merah, oranye, dan kuning. Dapat disebut juga sebagai *color temperature*. Tidak absolut, contohnya ada warna merah yang sedikit *cool* mendekati ungu.

d. *Analogus Color*

Hue yang berdekatan pada *artist spectrum*. Sering digunakan dalam desain. Tidak terbatas dalam *pure color* saja. Relasi antar hue tidak bergantung pada value atau saturasinya.

e. *Complementary Color*

*Hues* yang saling berlawanan pada *artist spectrum*. Contoh: merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan oranye.

f. *Saturation*

*Saturation* (chroma), seberapa intens/kuat suatu warna, *dullness or vividness*.

g. *Tint, Shade, And Tone*

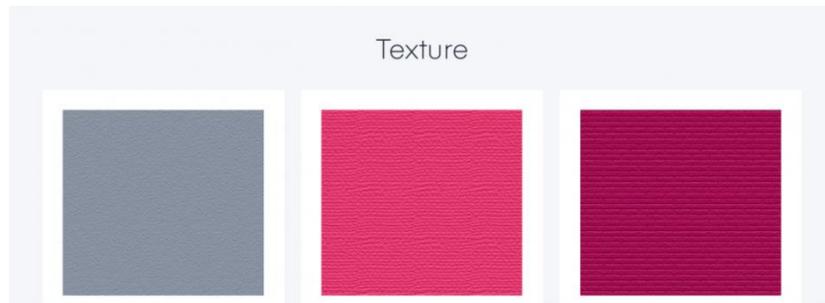
*Tint* adalah *hue* yang dibuat lebih cerah dan *shade* adalah *hue* yang dibuat lebih gelap. Dapat dikatakan juga bahwa *tint* adalah *hue* yang ditambahkan warna putih dan *shade* adalah *hue* yang ditambahkan warna hitam. Sedangkan *tone* adalah serial warna dengan saturasi yang dikurangi.

h. *Process Color*

Warna primernya adalah *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Secara universal digunakan dalam proses *printing*. Ketiga warna primer jika dicampur akan menghasilkan warna abu-abu sehingga ditambahkan warna hitam. Warna tidak dicampur melainkan ditimpa dan melalui proses *separation*. Setiap warna di print dalam titik-titik kecil dengan kepadatan yang berbeda untuk menciptakan berbagai macam dari empat warna.

7. *Texture*

*Texture* atau tekstur adalah permukaan dari suatu benda. Ada dua macam tekstur, yaitu: *implied texture* yang bisa dilihat tapi tidak bisa disentuh dan *tactile texture* yang dapat diraba dan dirasakan (Hashimoto & Clayton, 2009).



Gambar 2.7 Tekstur

(<https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>)

## 2.2. Prinsip Desain

Dalam buku “Art Fundamental Theory and Practice” dipaparkan prinsip dalam desain yang dapat menunjang visual sebuah desain (Ocvirk, O. G., 2012).

### 1. *Harmony*

Membuat berbagai bagian yang berbeda dalam satu komposisi menjadi selaras yang terjadi jika elemen-elemen memiliki karakteristik yang sama, seperti pengulangan warna, kemiripan tekstur, garis tepi yang sepadan, dan hal-hal lainnya yang secara visual saling berkesinambungan.

### 2. *Proportion*

Ukuran seberapa besar suatu bentuk dengan bentuk lainnya menjadi sebuah kesatuan. Proporsi yang sepadan sulit untuk di definisikan secara jelas dan dengan akurat karena proporsi sendiri adalah pertimbangan yang berbeda setiap orangnya. Sejak dulu, para seniman berusaha untuk mencari standar ideal untuk sebuah proporsi dalam karya seni, yaitu golden section.

### 3. *Dominance (PoI)*

Membuat perbedaan yang menitikberatkan bagian yang lebih penting dari berbagai bagian yang ada. Menciptakan poin utama dan bagian tambahan

yang dapat membantu pergerakan mata. Suatu elemen menjadi dominan ketika ada ketegasan yang membuat mereka lebih mencolok dari pada elemen lainnya. Semakin mencolok, semakin dominan juga suatu elemen.

#### 4. *Movement*

Sediakan jalur visual dan area untuk mengistirahatkan mata/*area of rest* agar mata manusia dapat dibawa berkeliling secara nyaman dan informatif ketika melihat ke suatu karya.

#### 5. *Economy*

Mengkombinasikan elemen-elemen visual dengan efisien, mengekspresikan ide secara sederhana dan tepat sasaran sebisa mungkin tanpa elemen visual yang berlebihan (Ocvirk, O. G., 2012).

### 2.3. *Grid*

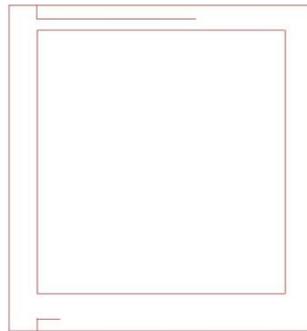
Menurut Samara (2002) setiap karya desain memiliki pesan baik dari sisi visual maupun strukturnya. Pesan dalam karya desain dapat tersampaikan dengan baik jika setiap elemen grafis baik itu gambar dan simbol, tipografi, *headlines*, dan data tabular saling berkesinambungan. *Grid* adalah salah satu cara untuk menggabungkan elemen-elemen grafis sehingga tercipta karya yang memiliki layout sistematis, memudahkan navigasi pengguna, dan tipe-tipe informasi yang dapat dibedakan (Samara, T., 2002).

### 2.3.1. Jenis-jenis *Grid*

Berdasarkan “Making and Breaking the Grid” karya Timothy Samara tahun 2002, berikut jenis-jenis *grid*:

#### 1. *Manuscript grid*

Jenis *grid* yang paling simpel, strukturnya adalah persegi besar yang memakai sebagian besar area suatu halaman. Jenis *grid* ini umumnya dipakai untuk sebuah buku atau esai panjang.

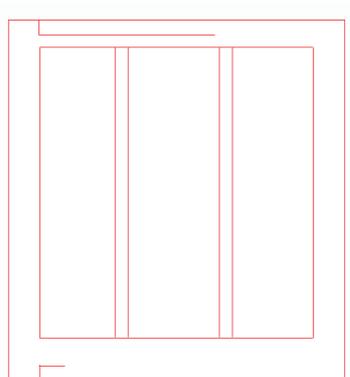


Gambar 2.8 *Modular Grid*

(<http://www.graphic-design-institute.com/blogs/types-grid-system-useful-layout-making>)

#### 2. *Column grid*

Susunan kolom vertikal yang memudahkan penempatan informasi yang tidak sama atau terputus-putus. *Column grid* sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai jenis informasi karena setiap kolom dapat saling melengkapi atau berdiri sendiri.

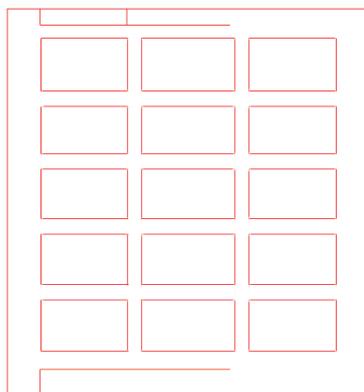


Gambar 2.9 *Column Grid*

(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

### 3. *Modular grid*

Modular grid pada dasarnya adalah column grid dengan barisan garis-garis horizontal yang membentuk modul/ruang. Setiap modul menpersepsikan informasi kecil. *Grid* ini sering dipakai untuk informasi tabular seperti *charts*, *forms*, jadwal, atau sistem navigasi. Menata struktur tabel atau form dengan teks atau gambar di sekelilingnya dapat terbantu dengan repetisi yang diberikan oleh modul-modul.

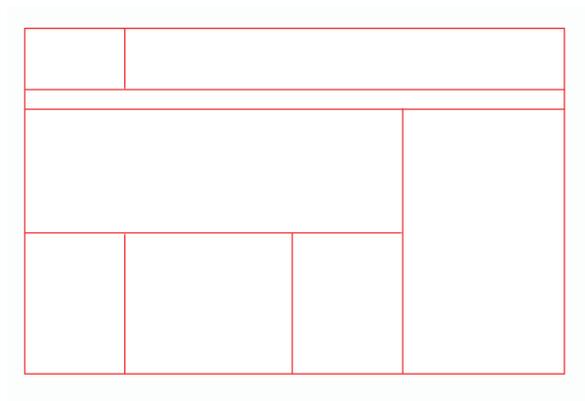


Gambar 2.10 *Modular Grid*

(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

#### 4. *Hierarchical grid*

*Grid* yang tidak memiliki aturan tetap dan tidak masuk dalam kategori *grid* yang lain. *Grid* ini disesuaikan dengan kebutuhan dari informasi yang disusun. Bentuk dari lebar kolomnya serta interval diantaranya bervariasi, tidak seperti *modular grid* atau *column grid* yang memiliki proporsi tetap (Samara, T., 2002).



Gambar 2.11 *Hierarchical Grid*

(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

#### 2.4. *Typeface*

Hashimoto & Clayton (2009), menyebutkan bahwa *typeface* adalah desain bentuk huruf yang memiliki sistem. *Typeface* termasuk dalam elemen desain sebagai *shape*/bentuk, setiap bentuk merefleksikan sebuah sejarah serta budaya yang berbeda-beda (Hashimoto, A. & Clayton, M., 2009).

##### 1. Bagian *Typeface*

Bagian *typeface* dilansir dari buku “Visual Design Fundamentals: A Digital Approach” (2009):

a. *Stress*

*Stress* adalah kemiringan yang condong ke suatu arah dan diukur secara diagonal. *Stress* dapat ditemukan seperti pada huruf C.

b. *Stroke*

Perbedaan tebal dan tipis bagian dalam suatu *typeface* dapat dibandingkan dari *stroke*. Perbedaan ini disebut juga dengan *contrast*.

c. *Bracket*

Bagian antara *stroke* dengan *serif*. *Serif* ada yang memiliki *bracket* dan ada juga yang tidak.

2. Jenis-jenis *Typeface*

Jenis-jenis *typeface* dilansir dari buku “Visual Design Fundamentals: A Digital Approach”:

a. *Old Style Typefaces*

Jenis *typeface* ini memiliki sedikit *contrast* antar *stroke* dan memiliki *bracket* yang sangat menonjol. Memiliki *stress* yang ekstrim. Terlihat lebih manusiawi dan kurang terlihat seperti mesin/kaku. Digunakan sekitar tahun 1600an dengan teknologi printer dan kertas yang masih kasar.

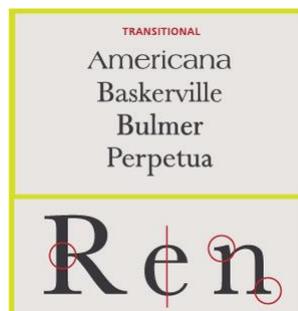


Gambar 2.12 *Old Style Typefaces*

(<https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications>)

b. *Transitional Typefaces*

Transisi dari *old style* dan *modern typefaces*. *Stroke* lebih *contrast* dan masih memiliki *bracket* yang menonjol seperti *old style*. Sebagian masih memiliki *stress*. Terasa lebih kaku namun masih terlihat manusiawi.

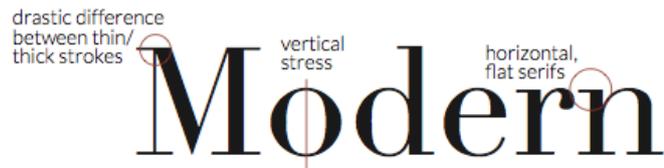


Gambar 2.13 *Transitional Typefaces*

(<https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications>)

c. *Modern Typefaces*

*Stroke* lebih *contrast* daripada *transitional typefaces* dan tidak memiliki *stress* yang jelas terlihat. *Bracket* sangat minim digunakan bahkan tidak sama sekali. Terasa kaku seperti mesin. Disebut *modern typeface* karena modern pada akhir abad ke-18.

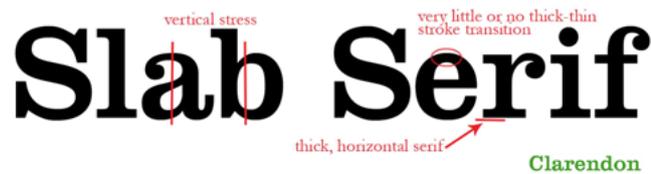


Gambar 2.14 *Modern Typefaces*

(<https://salman801509432.wordpress.com/2018/03/09/how-typeface-have-changed-overtime/>)

d. *Slab Serif Typefaces*

*Stroke* yang konsisten tanpa *contrast*. Tidak memiliki *bracket*. Namun semakin berkembangnya jaman mulai muncul *slab serif* yang memiliki sedikit *contrast* dan *bracket*.

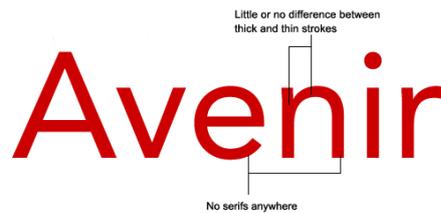


Gambar 2.15 *Slab Serif Typefaces*

(<http://www.gonzoblog.nl/2010/12/15/free-fonts-slab-serif-typefaces/>)

e. *Sans Serif Typefaces*

Jenis *typeface* yang tidak memiliki *serif* atau kait pada ujung huruf. Pada awalnya *sans serif* jarang dipakai karena kecenderungan untuk dibaca secara vertikal. Namun, dengan menambahkan *leading* atau *space* antar baris membuat *sans serif* lebih mudah dibaca dan dipakai untuk menciptakan kesan kontemporer dalam design. Mulai muncul sekitar awal abad ke-19



Gambar 2.16 *Sans Serif Typefaces*

(<https://www.sitepoint.com/the-sans-serif-typeface/>)

## 2.5. Ilustrasi

Dalam buku “*The Fundamentals of Illustration*”, ilustrasi adalah kombinasi yang kompleks antara ekspresi dengan gambar representasi yang digunakan untuk menyampaikan ide dan pesan. Gambar representasi dapat berupa warna, *visual metaphor*, dan simbol serta *icon*. Untuk membuat sebuah ilustrasi, penting untuk mengenal dan mempelajari apa yang akan dibuat (Zeegen, L. & Fenton, L., 2012).

Menurut buku “*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*”, ada empat jenis ilustrasi:

### 1. *Visual Language*

*Visual language* adalah gaya visual yang dimiliki oleh masing-masing ilustrator. Setiap ilustrator membangun gaya visual sebagai trademark sehingga dapat dibawa di setiap karyanya. Gaya visual yang dibentuk harus sesuai konteks sehingga makna dan tujuannya dapat tersampaikan. Tujuan dari sebuah karya visual adalah: *information, commentary, narrative, fiction or identity*.

### 2. *Visual Metaphor*

Sebuah ilustrasi dapat menggunakan *visual metaphor* untuk mencapai tujuan pembuatan karya. *Visual metaphor* mengsuggesti suatu benda

menjadi benda lainnya seperti bentuk analogi. Dapat memberikan kesan yang dramatis dan banyak digunakan untuk mengkritik karena berdasarkan surealisme dan *abstract expressionism*.

### 3. *Pictorial Truth*

Sebelum dikembangkannya fotografi, jenis ilustrasi pictorial truth digunakan sebagai sarana informasi karena mempresentasikan visual sesuai keadaan nyata. Seiring berkembangnya jaman, penggunaan analogi seperti hiperbola disematkan sehingga tujuan jenis ilustrasi ini menjadi lebih luas, seperti sarana hiburan atau persuasi.

### 4. *Aesthetic and Non-Aesthetics*

Umumnya ilustrasi memiliki tren yang selalu berubah-ubah, karena itu estetika atau tidaknya bergantung pada tren yang sedang berlangsung. Contoh dari tren adalah ilustrasi “Manga” dari Jepang.

Menurut Zeegen & Fenton (2012), ada beberapa tips agar ilustrasi dapat disampaikan dengan baik: (1) Ilustrasi harus sesuai dengan target yang dituju. (2) Pilihan warna yang digunakan bergantung pada respon dari audience karena warna memiliki persepsi yang berbeda pada tiap orang karena perbedaan budaya dan perjalanan kehidupan. (3) Selain itu, medium atau material yang digunakan untuk membawakan ilustrasi harus diperhatikan.

## **2.6. Board Game**

Board game merupakan benda yang dapat memberikan informasi secara langsung ke berbagai usia dan untuk beragam subjek. (Treher, E. N., 2011).

### **2.6.1. Sejarah *Board Game***

Dilihat dari peninggalan sejarah, awal mula *board game* berasal dari jaman pra-sejarah. Menurut Donovan (2018) pada awalnya, *board game* seperti sebuah permainan tradisional, tidak ada pemilik serta tidak ada aturan yang tetap, semua dapat berubah ketika permainan tersebut disebarakan ke orang lain. Contohnya seperti catur yang dimainkan dengan dadu di kerajaan Kastila, Spanyol untuk menentukan pion mana yang dapat digerakkan, atau seperti di beberapa bagian negara Eropa yang memainkan catur dengan aturan yang sama seperti saat ini namun setiap kotak memiliki warna yang sama. *Board game* kemudian berkembang setelah di produksi massal pada tahun 1700s seperti *board game* “*A Journey through Europe*“ yang didistribusikan pada tahun 1759 oleh John Jefferys (Donovan, 2018).

### **2.6.2. Jenis-jenis *Board Game***

*Board game* telah berkembang dan menjadi beberapa jenis. Berikut adalah beberapa kategori *board game* menurut Bell:

#### *1. Strategy board game*

Jenis *board game* yang menggunakan strategi dari pemainnya untuk memenangkan permainan. Salah satu contoh permainan ini adalah catur. Para pemain harus memimikirkan strategi kemana setiap bidak akan pergi untuk memenangkan permainan.

## 2. *German-style board game atau Eurogames*

Tipe *board game* ini mengajak pemain untuk mengolah strategi, dan tidak *luck based*, serta memiliki aturan yang lebih sederhana. Pada umumnya memiliki tema tentang ekonomi dan kesederhanaan. Contoh German-style *board game* adalah Puerto Rico.

## 3. *Race game*

*Race game*, seperti namanya para pemain harus saling berlomba untuk mencapai tujuan dari permainan dengan menggunakan bidak mereka. Contoh race game adalah Ludo.

## 4. *Roll and move game*

Dengan menggunakan dadu dan atau media lain untuk mendapatkan jumlah atau angka secara acak. Jumlah atau angka yang sudah didapatkan akan menjadi penentu jumlah langkah yang akan diambil oleh pemain. Tipe *board game* ini sangat mengandalkan keberuntungan. Contoh roll and move game adalah Monopoly dan Game of Life.

## 5. *Trivia game*

Pengetahuan umum para pemain akan diasah melalui tipe *board game* ini. Tipe permainan ini menanyakan pertanyaan-pertanyaan umum dan pemain yang berhasil menjawab akan menjadi pemenangnya. Contoh: Trivial Pursuit.

## 6. *Word game*

Tipe permainan yang lebih mengandalkan kepintaran pemain untuk mengolah setiap kata-kata dan huruf. Contoh: Scrabble, Boggle, dan Anagrams.

### 2.6.3. Game Design pada Board Game

Dalam buku “*The Kobold Guide to Board Game Design*”, gim desain adalah pembuatan aturan, alur permainan, *output*, dan reaksi pemain terhadap gim tersebut. Ada empat tahap pembuatan *board game*:

#### 1. Konsep

Menurut Ernest (2011), sebuah *board game* memiliki banyak komponen mulai dari tema, mekanik, brand, hook, lifestyle, dan komponen lainnya. Komponen-komponen ini bukanlah suatu part yang terpisah namun merupakan satu kesatuan. Hanya gim yang utuh saja yang dapat menarik perhatian serta engaging bagi para pemain.

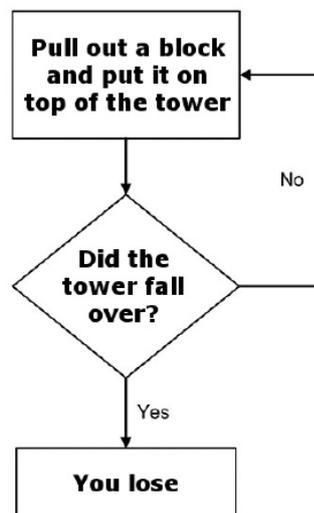
*Brainstorming* perlu dilakukan sekreatif mungkin tanpa memikirkan *possible* atau tidaknya ide tersebut dilakukan, *critical thinking* dilakukan setelah proses *brainstorming* selesai untuk memilah mana ide yang dapat diterapkan dan mana yang tidak.

## 2. Desain

Menurut Daviau (2011), gim terdiri dari *mechanic and rules*, *pieces and graphics*, dan *story/theme*. Ketiga elemen ini berbeda-beda beratnya pada tiap jenis game, contohnya gim *roleplaying* lebih menitikberatkan pada *story/theme*.

### a. *Mechanics and Rules*

Setiap gim memiliki peraturan yang dapat dipecah menjadi satu *flowchart* sederhana. Mekaniknya saling berkesinambungan dan dibutuhkan. Peraturan dibuat sesimpel mungkin dan dapat dipahami dengan mudah.



Gambar 2.17 Contoh *Flowchart* Mekanik *Board Game*

(*The Kobold Guide to Board Game Design*, 2011)

b. *Graphics and pieces*

*Graphics and pieces* diperlukan sebagai bentuk fisik dari *mechanics and rules* baik berupa *game pieces*, kartu, atau dadu. Penggunaan bentuk fisik membentuk peluang untuk membuat desain se-intuitif mungkin. Hal ini dapat dicapai melalui warna, bentuk, ukuran, integrasi, papan *board game*, dan referensi. Contohnya, ukuran yang lebih besar menandakan lebih hebat dan kuat sedangkan ukuran yang lebih kecil menandakan sebaliknya.

c. *Story/theme*

Judul gim dan tema harus saling berkesinambungan. Judul gim harus tematik dan menginspirasi serta merangkum keseluruhan permainan gim. Gunakanlah kata-kata dan kalimat yang umum digunakan, kecuali jika kata-kata yang tidak umum tersebut dapat membuat gim lebih mudah dimengerti.

3. Pengembangan

Menurut Peterson (2011), sebuah *board game* haruslah *balance*. Cara untuk mengetahui sebuah gim sudah *balance* atau belum adalah dengan melakukan *playtest* sebanyak mungkin dengan berbagai kombinasi yang mungkin dapat dilakukan.

#### 4. Presentasi

Menurut Yu (2011), *board game* dipersiapkan agar layak untuk di presentasikan. Memiliki *first impression* yang menarik, memastikan peraturan ditulis dengan baik dan mudah dimengerti, dan memakai komponen-komponen dengan material yang baik.

#### 2.6.4. Manfaat Board Game

Menurut Treher (2011) gim sangat berguna, efektif, serta menyenangkan bagi setiap umur. *Board game* sendiri menyediakan visual metafora yang membantu untuk menyambungkan informasi. Berikut penjabaran manfaat dari *board game*:

1. Membutuhkan strategi dan pemikiran-pemikiran yang dapat mengasah otak pemain.
2. Membangun komunikasi serta relasi antar pemain.
3. *Board game* yang edukatif tidak mengancam pemain untuk belajar, pemain tidak merasa terbebani.
4. Pemain menjadi familiar dengan tema yang dibawakan oleh *board game*. Meningkatkan kesadaran akan isu yang di angkat.
5. Meringkas informasi penting dan mudah untuk dipahami.
6. Mengurangi waktu yang dipakai untuk belajar, mengingat, dan mendapatkan informasi baru (Treher, E. N., 2011).

## **2.7. Target Usia**

Pada masa remaja, perkembangan kognitif sudah mencapai tahap puncak, yaitu tahap operasi formal (11-tahun–dewasa) (Jean Piaget, (Gunarsa, 1982)). Suatu kapasitas untuk berpikir abstrak (Berk, 2003). Mampu menalar, dapat menguasai dan menggunakan kata-kata yang kompleks. Dapat menganalisa fungsi suatu kata dalam sebuah kalimat. Memiliki kemampuan untuk memahami metafora dan satire. Dapat memahami dengan lebih baik literatur yang rumit. (Piaget, Berk)

## **2.8. Sejarah**

Menurut sebuah esai yang diterbitkan oleh American Historical Association “Why Study History?”, sejarah adalah studi mengenai masa lalu. Setiap subjek pelajaran harus memiliki alasan mengapa subjek tersebut perlu untuk dipelajari. Sejarah harus dipelajari karena penting untuk seorang individu dan masyarakat, dan karena sejarah menyimpan keindahan di dalamnya. Hanya saja hasilnya bukan berupa sebuah objek nyata dan tidak secara langsung terlihat manfaatnya (Stearns, P. N., 1998).

### **2.8.1. Manfaat Sejarah**

Menurut Stearns, P. N. (1998), berikut adalah manfaat dalam mempelajari sejarah.

#### **1. Untuk Mengerti Masyarakat**

Sejarah berisi informasi bagaimana seseorang dan masyarakat berperilaku pada masa lalu. Jika masyarakat hanya menggunakan data yang ada dari masa sekarang hal itu merupakan suatu rintangan yang

sia-sia. Sejarah adalah bukti dan referensi untuk mencari tahu bagaimana masyarakat berperilaku dan bersosialisasi agar seseorang dapat memiliki akal sehat dan dapat menjalankan kehidupannya.

## 2. Sejarah Membantu Kita Untuk Mengerti Perubahan dan Bagaimana Masyarakat Hidup Saat ini

Masa lalu membentuk masa sekarang dan juga masa depan. Melalui sejarah, masyarakat dapat melihat faktor-faktor yang ada sebelumnya untuk mengidentifikasi penyebab dari perubahan dalam masyarakat. Contohnya adalah mengidentifikasi mengapa terjadi peningkatan kasus bunuh diri pada kalangan remaja.

## 3. Pentingnya Sejarah dalam Kehidupan Masing-masing

Sejarah penting untuk diceritakan dengan baik. Banyak sejarawan yang menarik perhatian publik karena mereka mengetahui pentingnya dramatisasi dan penulisan yang lihai. Sejarah yang diangkat sebagai seni dan hiburan memiliki tujuan nyata namun masih dalam batas wajar pemikiran manusia. Cerita sejarah yang baik adalah yang mengungkapkan bagaimana seseorang dan masyarakat berfungsi, dan pengalaman seseorang di suatu waktu dan tempat. Dengan begitu seseorang dapat belajar bagaimana seseorang pada masa lalu membangun hidup mereka.

#### 4. Nilai Moral

Sejarah menyediakan kontemplasi moral. Mempelajari kisah akan seorang tokoh dan situasi yang dihadapi pada masa lalu dapat mengasah pengertian moral yang dimiliki seseorang. Bukan hanya pahlawan/tokoh nasional yang sudah teregistrasi saja, tapi juga orang-orang biasa yang mengajarkan nilai dalam keberanian, pantang menyerah, atau kritik konstruktif.

#### 5. Identitas

Bukti bagaimana sebuah keluarga, kelompok, institusi, dan negara terbentuk. Sejarah yang menceritakan terbentuknya suatu negara dengan menekankan ciri khasnya, digunakan untuk mendorong masyarakatnya untuk mengerti nilai dan loyal terhadap negaranya.

#### 6. Kewarganegaraan yang Baik

Sejarah menjabarkan bagaimana sebuah negara berinteraksi dengan negara lainnya, hal ini mengandung perspektif internasional dan komparatif yang penting bagi warga negara yang menjalankan kewajibannya.

#### 7. Menambah *Skill*

Ada tiga *skill* yang dapat dikembangkan lewat mempelajari sejarah: kemampuan untuk menilai bukti, kemampuan untuk menilai

interpretasi yang saling bertentangan, dan pengalaman untuk menilai contoh perubahan masa lalu.

#### 8. Dalam Dunia Pekerjaan

Belajar sejarah dapat membantu menciptakan pebisnis yang baik, profesional, dan pemimpin politik. Belajar sejarah memberikan perspektif yang luas sehingga dapat memberikan mereka fleksibilitas untuk bekerja di berbagai macam situasi.

#### 2.8.2. Identitas Awang Long



Gambar 2.18 Lukisan Wajah Awang Long

(Awang Long Gelar Pangeran Ario Senopati, 1999)

Dikutip dari buku “*Awang Long Gelar Pangeran Ario Senopati*”, Awang Long lahir pada 28 september 1804 di Selerong (Tenggarong) beragama Islam. Ayahnya bernama Ni Raden Pati Berbangsa dan ibunya bernama Ni Dayang Manta. Ia memiliki 3 saudara yaitu Awang Jeruju, Awang Kridan, dan Dayang

Semu. Semasa hidupnya Awang Long memiliki 2 istri namun tidak memiliki keturunan (Amin & Idar, 1999).

### **2.8.1.1. Pertempuran Melawan Inggris**

Pada Februari 1844, James Erskine Murray dari Inggris memimpin ekspedisi ke Borneo menggunakan dua buah kapal, Young Queen dengan Kapten Hart dan kapal Anna dengan Kapten Lewis. Ekspedisi ini tiba di pelabuhan Samarinda dan James Murray memberitakan penduduk Samarinda bahwa ia adalah “Tuan Besar Raja Maris”. Tanpa menunggu izin Sultan Kutai yang pada saat itu menjabat Aji Muhammad Salehuddin, James Murray berlayar ke Tenggarong yang pada saat itu adalah Ibu Kota Kerajaan Kutai Kertanegara.

Kedua kapal perang tiba di Tenggarong pada tanggal 15 Februari 1844 dengan harapan untuk mendapat sebidang tanah di Kota Tenggarong yang akan digunakan sebagai kantor perwakilan dagang serta dapat memonopoli perdagangan hasil bumi dan barang tambang. Akan tetapi, Aji Muhammad Salehuddin hanya memberikan izin untuk membuka kantor perwakilan dagang Inggris di Kota Samarinda yang pada masa itu memang ditetapkan sebagai kota dagang dan bandar pelabuhan.

James Murray tetap teguh pada tujuan awalnya dan menuntut kepada Sultan agar permintaannya dikabulkan. Sultan Salehuddin menolak dan James Murray kembali ke kapal Young Queen dan mengirimkan surat terhadap sultan yang berisi: (1) agar sultan menyetujui permintaannya, (2) memberikan hak untuk memonopoli perdagangan, dan (3) mengizinkannya berlayar ke pedalaman Kutai

dengan mengirim Pangeran Mangkubumi Ni Raden Wangsa (ayah dari Awang Long), Sultan Muda (Aji Muhammad Sulaiman), Pangeran Dipati dan Uwa Nyamojang ke kapal sebagai jaminannya dengan ancaman jika dalam waktu setengah jam keempat orang itu tidak datang, James Murray akan menggunakan cara lain.



Gambar 2.19 Lukisan Kapal Inggris Dibawah Pimpinan James Erskine Murray  
(Kerajaan Kutai Kertanegara, 2002)

Sultan tidak menghendaki permintaan James Murray dan memerintahkan panglima Awang Long dengan prajuritnya agar siap siaga menghadapi James Murray. Kapal Inggris itu diperintahkan untuk menembaki pintu gerbang istana. Awang Long yang memimpin komando menembakkan meriam Sri Gunung dan mengenai kemudi kapal Young Queen hingga hancur.



Gambar 2.20 Diorama Kisah Pertempuran Awang Long Dengan Kapal Inggris yang Diresmikan Pada Tahun 1971.

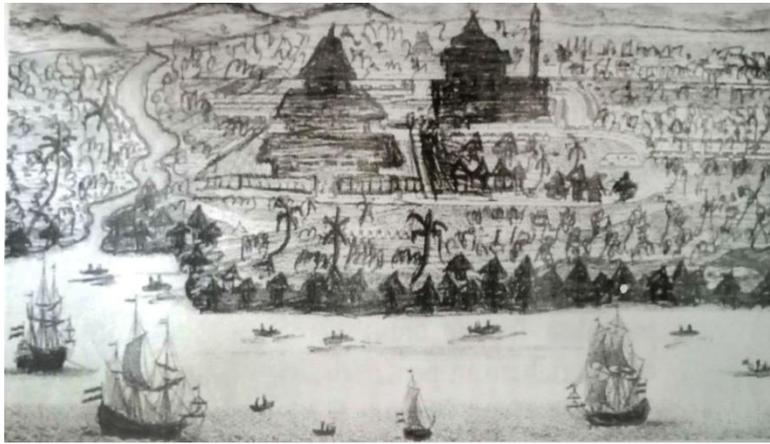
Dengan menggunakan armada semut dan dibantu oleh pasukan Bugis yang sudah berpengalaman dengan perang laut mengejar serta menembakkan kapal Inggris sehingga James Murray beserta dua kapten kapalnya meninggal. Pertempuran ini berlangsung selama 36 jam.

Kapal Inggris sampai di Muara Mahakam dan berhasil lolos. Pasukan Kutai pada saat subuh melihat sebuah kapal Belgia “De Charles”. Karena mengira bahwa kapal tersebut adalah kapal Inggris, prajurit kutai menyerang kapal “De Charles” dan menjarah barang dari kapal “De Charles”. Sebanyak tujuh meriam, peluru-peluru meriam, serta puluhan bedil dibawa ke Tenggarong untuk memperkuat pasukan Kutai.

Anak buah kapal Belgia berhasil kabur dengan sekoci dan pergi ke pemerintah Belanda yang berada di Makassar. Peristiwa tersebut dilaporkan terhadap pemerintahan Belanda dan pemerintahan Belanda merasa dipermalukan (Samsir, 2014. Rasyid & Achmad, 1986).

#### **2.8.1.2. Pertempuran Melawan Belanda**

Pemerintah Inggris berencana untuk membalaskan dendam terhadap kerajaan Kutai namun Belanda memprotes rencana tersebut karena menurut Konvensi London 1814 Kalimantan Timur masuk dalam wilayah pemerintahan Belanda dan berjanji akan menyerang Kerajaan Kutai.



Gambar 2.21 Lukisan Armada 't Hooft Saat Memasuki Wilayah Tenggara  
(Kerajaan Kutai Kertanegara, 2002)

Belanda mempersiapkan 8 kapal dengan 214 prajurit, 74 prajurit angkatan laut dan 140 prajurit angkatan darat. Di pimpin oleh Letnan 't Hooft, pada 6 April 1844 terjadinya pertempuran antara pasukan Belanda dengan prajurit-prajurit Kutai. Prajurit angkatan laut Belanda mendarat di salah satu gunung Pedidi, sedangkan prajurit angkatan darat Belanda mengepung dari arah Bukit Biru dan bergerak maju ke Mahulu. Strategi yang digunakan oleh pasukan Belanda ini disebut taktik “Supit Urang”.



Gambar 2.22 Lukisan Tentara Kerajaan Kutai Kertanegara Di bawah Pimpinan Awang Long Menyerang Laskar Armada 't Hooft Dibukit-bukit Sekitar Kampung Timbau.

(Kerajaan Kutai Kertanegara, 2002)

Sultan dan keluarganya, para petinggi, serta rakyat Tenggarong mengungsi ke Kota Bangun dikawal seratus pasukan dibawah pimpinan Jaksa Prana. Perjalanan di tempuh 62 km dengan berjalan kaki dan tidak melewati sungai Mahakam.

Pada 17 April 1844, Kota Tenggarong jatuh pada pasukan Belanda namun melihat kota yang telah dikosongkan dan kegagalan untuk menangkap Sultan Salehuddin, 't Hooft menugaskan Letnan laut Cijver untuk membakar Kota Tenggarong. Pada jam 17.30, sebanyak 600 rumah penduduk, sebuah masjid, dan Keraton Kutai dibumi hanguskan oleh pasukan Belanda (Samsir, 2014. Rasyid & Achmad, 1986).