

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Erianto (2020) menjelaskan bahwa Pahlawan adalah sebutan bagi mereka yang telah berjasa bagi bangsanya melalui sosok yang menyimbolkan perjuangan untuk membela kebenaran dan pengorbanan yang telah dilakukan oleh para pahlawan yang senantiasa diabadikan dan diwariskan kisahnya dari generasi ke generasi untuk seterusnya. Mashitoh (2019) menyatakan, Pahlawan Nasional secara garis besar merupakan kaum pria, padahal nyatanya ada juga pahlawan wanita Indonesia yang secara sah dinobatkan sebagai Pahlawan Indonesia. Dilansir dari website Direktorat Kepahlawanan, Keberintisan, Kesetiakawanan, dan Restorasi Sosial, per 7 September 2022, tercatat hanya ada 17 pahlawan perempuan dari total 195 pahlawan nasional Indonesia.

Pahlawan perempuan paling terkenal di Indonesia adalah R. A. Kartini yang hari kelahirannya diperingati setiap tahun pada tanggal 21 April. Menurut Wirachmi (2022), R. A. Kartini dapat menjadi salah satu contoh pahlawan wanita yang berjuang di Tanah air agar pendidikan dapat disetarakan untuk kaum perempuan. Kartini adalah contoh permulaan untuk mengenal lebih banyak lagi pahlawan perempuan yang juga memiliki pengaruh besar dalam kehidupan bangsa Indonesia saat ini.

Walaupun demikian sebenarnya masih ada beberapa tokoh pahlawan perempuan Indonesia yang patut diteladani, seperti Raden Dewi Sartika yang merupakan tokoh perintis pendidikan untuk kaum wanita dan Keumalahayati yang berhasil memimpin 2000 orang pasukan dan melakukan pertarungan satu lawan satu melawan koloni Belanda. Pradita (2015) mengungkapkan bahwa banyak pahlawan wanita Indonesia yang berkontribusi besar dan berpengaruh dalam meraih kemerdekaan Indonesia, namun sayangnya tokoh-tokoh tersebut tidak banyak dikenal.

Kuesioner yang dikumpulkan penulis menunjukkan bahwa masih ada yang tidak mengetahui sama sekali nama pahlawan perempuan. Padahal Wijayanti (2019) menyatakan pahlawan perempuan bisa menjadi role model bagi remaja dan menjadi sosok untuk mengingatkan bahwa perempuan juga dapat membuat perubahan yang signifikan. Pada beberapa aspek kehidupan manusia yang berkaitan dengan belajar dan pendidikan, *role model* memberikan dampak tersendiri bagi individu yang bersangkutan.

Role model pada dasarnya berlandaskan pada *theory of social learning* yang dikemukakan Bandura, menggambarkan bahwa proses belajar individu akan terjadi dan disebabkan oleh pengamatan yang dilakukan individu kepada lingkungan dan kelompok sekitarnya (Cherry, 2019). Maka dari itu dibutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan pahlawan wanita Indonesia sebagai role model kepada remaja perempuan. Menurut Gracia (2017) remaja perempuan harus memiliki panutan yang dapat dijadikan arahan untuk membimbing diri dalam menentukan pilihan serta mengasah kemampuan untuk pola hidup. Faktanya, remaja memiliki kecenderungan memilih panutannya karena merasa orang tersebut memiliki kemiripan (n.d).

Salah satu cara untuk memperkenalkan pahlawan wanita Indonesia ke remaja dengan cara yang menyenangkan adalah dengan board game. Board game dapat mendorong pemain untuk berkomunikasi secara langsung dengan lawan bicaranya yang bermanfaat untuk meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi tingkat depresi, dan juga mengurangi rasa kesepian. Selain menjadi media untuk menghibur diri, *board game* juga dapat menjadi media penting untuk mengedukasi serta memberikan peningkatan kinerja untuk otak. Menurut Joko Dwi Pratowo (2022), Orangtua takut anak-anak mereka sering menyendiri karena ketergantungan smartphone (n.d).

Pada hal menurut Shaw dan juga Constanzo (1985) remaja merupakan masa dimana perkembangan pesat terjadi baik dari intelektual dan juga emosi. Di era zaman dulu saat hak wanita sangat dibatasi, pahlawan wanita telah menunjukkan bahwa mereka mampu membawa kesetaraan hak untuk wanita Indonesia.

Pahlawan wanita Indonesia juga berhasil mengharumkan nama bangsa dengan prestasi dan jasanya. Maka dari itu remaja terutama perempuan zaman milenial kini dapat menjadikan jejeran tokoh bersejarah tersebut sebagai contoh nyata untuk dijadikan panutan dan dapat diterapkan ke individu untuk keseharian untuk tahap pengembangan diri masing-masing.

Dengan adanya deretan pahlawan wanita ini pun menjadi kunci penting untuk memahami bahwa kesetaraan gender merupakan hak yang dimiliki oleh seluruh perempuan, dan perempuan mempunyai kapabilitas yang setara dengan laki-laki. Dengan remaja mengalami pahlawan Indonesia terutama jejeran pahlawan wanita Indonesia itu sendiri, laki-laki juga mendapatkan sudut pandang positif dimana perempuan dapat menjadi partner yang sama kompetennya seperti laki-laki untuk membangun masa depan, baik itu untuk diri sendiri dan juga untuk Negara.

Mengenal pahlawan Indonesia juga bermanfaat untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai sejarah negara sendiri, dapat menghargai arti perjuangan, memahami bahwa perjuangan pahlawan Indonesia adalah wujud dari rasa cinta untuk tanah air Indonesia, dan dapat memaknai arti dari sebuah persatuan. Maka dari itu, perancangan media interaktif dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan para tokoh pahlawan Wanita Indonesia kepada remaja perempuan umur 12-18 tahun di Jabodetabek.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang diangkat diatas, penulis menyimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media interaktif mengenai 17 pahlawan wanita Indonesia untuk remaja usia 12-18 tahun di Jabodetabek

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari masalah yang dipaparkan, penulis menentukan batasan masalah dalam penelitian ini seperti berikut:

1. Geografis :
Jabodetabek
2. Demografis :
 - a. Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
 - b. Usia : 12 - 18 tahun
 - c. Pendidikan : SMP (SES B - C)
3. Psikografis :
 - a. Masih mencari jati diri
 - b. Membutuhkan pengakuan dari lingkungan sosial
 - c. Memerlukan sosok panutan untuk dicontoh

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah merancang media interaktif tentang Pahlawan wanita Indonesia sebagai media edukasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap dengan dirancangnya tugas akhir ini, penulis dapat memberikan manfaat untuk Universitas, pembaca, dan juga untuk orang lain.

1. Bagi Penulis

Penulis berharap dengan tugas akhir ini penulis dapat memenuhi syarat kelulusan dari pihak Universitas, dan juga dapat memperluas pengetahuan penulis terkait jejeran pahlawan wanita Indonesia mana sajakah yang telah mencatat sejarah dan patut diambil contoh jasa mereka ke penerapan sehari-hari penulis. Tugas Akhir ini juga bisa membantu penulis termotivasi untuk menjadikan pahlawan nasional sebagai *role model*.

2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap dengan adanya media interaktif untuk mengenalkan Pahlawan Wanita Indonesia dapat membantu remaja Indonesia untuk mendapatkan semangat menjadi dampak positif dan menjadi penggerak harumnya bangsa dengan aktivitas yang mereka lakukan setelah mengetahui Kisah para pahlawan wanita Indonesia, dan dengan harapan dapat menginspirasi remaja-remaja Indonesia untuk mencari tahu lebih dalam seputar Pahlawan.

3. Bagi Universitas

Penulis berharap bahwa perancangan media interaktif ini bisa menjadi referensi untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara ke depannya saat penelitian serupa berlangsung.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA