

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tragedi Mei 1998 adalah puncak ketidakpuasan masyarakat terhadap Orde Baru yang dipimpin Presiden Soeharto (Parandaru, 2021). Selain kepemimpinan Soeharto yang otoriter (Oktiyani, 2013), terjadi inflasi total 109% dalam waktu kurang lebih 1 tahun (Pramisti, 2020). Ketidakpuasan publik dan inflasi ini menyebabkan terjadinya kegiatan-kegiatan demonstrasi oleh mahasiswa, penjarahan dan pemerkosaan oleh pihak tidak bertanggung jawab, dan lain-lainnya (Luhulima, 2001).

Gerakan ini berhasil dalam mencapai tujuannya, yaitu menurunkan Presiden Soeharto dan memberikan kekuatan demokrasi kepada rakyat Indonesia. Namun, gerakan ini juga menyebabkan banyak sekali kerugian. Peristiwa ini menyebabkan 4000 gedung hancur atau terbakar karena kerusuhan dengan estimasi kerugian sekitar Rp 2,5 triliun (Nurraschman, 2021). Tercatat 1.217 orang meninggal akibat tragedi ini (Arbi, 2021).

Penjarahan, kekerasan, dan pemerkosaan massal ini mengakibatkan trauma pada seluruh masyarakat Indonesia, terutama pada warga etnis Tionghoa yang saat itu dituduh sebagai penyebab krisis moneter (Tempo.co, 2021). Sofyan Wanandi memperkirakan ribuan warga etnis Tionghoa melarikan diri dari Indonesia dikarenakan peristiwa ini, yang mayoritas adalah masyarakat dengan kekuatan finansial dan kepercayaan diri akan dapat mendapatkan pekerjaan di luar negeri (Tim Pemburu Fakta, 1998). Sementara sisanya harus berusaha beradaptasi dan tetap tinggal di Indonesia (Sarjana, 2018).

Peristiwa kelam ini adalah tonggak awal dari perbaikan sistem demokrasi di Indonesia serta kebebasan berpendapat yang terbungkam selama 32 tahun

(Parandaru, 2021) sehingga harus diketahui dan diingat oleh anak muda zaman sekarang (Muhammad, 2019).

Sejarah Tragedi Mei 1998 pada zaman ini mulai disalah artikan dan digunakan sebagai contoh sebagai orde yang jaya . Hal ini terbukti pada tanggal 11 April 2022, Ketua BEM SI bernama Kaharuddin menyatakan bahwa kebebasan pada zaman Soeharto lebih bebas dari sekarang membuktikan tidak pahamnya anak muda ini akan perjuangan pemuda-pemuda terhadap tragedi Mei 1998 (Gusnaldi, 2022).

Selain itu, karena kurangnya integrasi sejarah dalam kehidupan siswa, tragedi Mei 1998 yang diperparah oleh massa setempat yang ikut-ikutan dalam aksi menjarah dan membakar tanpa mengetahui persoalan yang dihadapi (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999) terulang lagi. Pada zaman sekarang, Demonstrasi yang dipimpin oleh emosi tanpa mengetahui alasannya terjadi pada 25 September 2019 ketika siswa SMA, STM dan SMK ikut berpartisipasi dalam demonstrasi mahasiswa yang seharusnya memprotes mengenai penolakan RUU KUHP.

Siswa-siswa tersebut menurut seorang psikolog bernama Vera Itabiliana Hadiwidjojo, S.Psi. belum benar-benar paham dengan apa yang sedang diperjuangkannya (Indriani, 2019). Hal ini didukung oleh temuan Airin Rachmi Diany, Wali Kota Tangerang Selatan yang menemukan penolakan perpindahan ibu kota oleh pelajar yang beredar di media sosial, melenceng dari tujuan utama demonstrasi mahasiswa (Panduwinata, 2019).

Kejadian tragedi seperti ini pada zaman sekarang tidak boleh terulang lagi dengan Tragedi Mei 1998 yang belum terselesaikan. Keluarga-keluarga korban Tragedi Mei 1998 yang masih melakukan demonstrasi setiap Kamis dari 18 Januari 2007 (Mantalean, 2022) seharusnya menjadi peringatan dan pembelajaran saat mahasiswa turun dan berdemonstrasi. Bahwa penting untuk pemuda mengingat dan mempelajari sejarah Tragedi Mei 1998 agar mereka dapat

memastikan alasan dan cara berdemonstrasi terdapat pada tempat yang benar dan tidak merugikan masyarakat.

Hal ini mungkin susah untuk siswa Indonesia terbukti dengan survei anak 2015 oleh Zenius, bahwa sejarah adalah pelajaran keempat yang paling tidak disukai oleh siswa Indonesia dengan alasan metode belajar yang kaku seperti menghafal waktu, tempat dan nama (Rofalina, 2015). Padahal edukasi sejarah menjelaskan sebab dan akibat suatu peristiwa sehingga siswa dapat menghindari melakukan kesalahan yang sama (Amiruddin, et al., 2020). Hal ini mendorong penulis untuk membuat sebuah media yang tidak kaku dengan menceritakan sisi emosional tragedi Mei 1998, mengajarkan sisi simpati dari sejarah.

Dengan ini, siswa dapat menikmati pelajaran sejarah sehingga menyerap konten dan pembelajaran yang diberikan dengan lebih baik. Penulis menggunakan pembelajaran dengan media interaktif dengan *storytelling*. Hal ini digunakan karena menurut Grantz (2014) cara untuk belajar sejarah dengan tidak kaku adalah dengan menggunakan media interaktif, misalnya *game*. Dalam *game* terdapat komponen dunia, karakter, musik, visual, asuransi kualitas, dan pembangunan cerita (Waran, 2019). Menurut Akkerman (2009) pembangunan cerita ini dapat memicu kesadaran siswa terhadap peristiwa tersebut. Contohnya pada *game* “Assassin Creed”, pemain mampu memahami kejadian-kejadian di jaman renaisans lebih baik daripada pembelajaran di kelas (Karsenti & Parent, 2020).

Maka dari itu perlu dibuat sebuah media interaktif berbentuk *game* mengenai tragedi Mei 1998. *Game* dengan platform web dipilih untuk mempermudah penyebaran dan penggunaan. Menurut Indah Pratiwi penggunaan gawai (*handphone* maupun laptop) oleh remaja meningkat. Hal ini dibuktikan dengan 68,1% remaja menggunakan gawai mereka di atas 5 jam/hari (Yunelia, 2019), sehingga media interaktif berbentuk *game* dengan platform web tepat untuk remaja usia 15-18 tahun mempelajari tragedi Mei 1998.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tidak ketertarikannya siswa Indonesia terhadap sejarah dan perilaku ikut-ikutan oleh remaja SMA terhadap gerakan-gerakan demonstrasi atau kerusuhan, penulis menentukan rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana perancangan media interaktif mengenai tragedi Mei 1998 untuk remaja usia 15-18 tahun di Jabodetabek?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diangkat adalah satu cerita dari 3 Cerita yang tersedia cukup untuk menceritakan salah satu perspektif masyarakat. Pada kesempatan ini Penulis mengangkat perspektif Tionghoa pada masa tragedi Mei 1998 terjadi. Diharap Media ini dapat memberi efek terhadap demografis, geografis dan psikografis berikut:

A. Demografis

1. Umur : 15-18 tahun

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan bahwa remaja adalah setiap orang yang usianya antara 10 sampai dengan 19 tahun (Csikszentmihalyi, 2022). Penulis menunjuk remaja 15-18 tahun dikarenakan standar Indonesia yang menyatakan bahwa anak SMA mayoritas terdapat di umur tersebut (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan 2016, 2016).

Anak SMA terbukti memiliki emosional, pemikiran dan penahan diri yang lebih stabil dari kelompok remaja SMP, sehingga kelompok remaja ini dapat lebih berfokus dan menggunakan media yang memiliki banyak tulisan dibanding kelompok lainnya (Ediati, 2015).

2. Gender : Perempuan dan laki-laki
3. Okupasi : Siswa
4. Level edukasi : SMA

5. SES : SES B adalah seseorang yang total pengeluarannya Rp 532 ribu sampai dengan Rp 1,2 juta per kapita per bulan.
6. Suku : Semua suku di Indonesia
7. Agama : Semua Agama di Indonesia
8. Kenasionalan : Indonesia

B. Geografik

Primer: Jabodetabek

Sekunder : seluruh Indonesia

C. Psikografis

1. Melakukan demonstrasi atau mendukung gerakan unjuk rasa tanpa mengetahui tujuannya
2. Tidak tertarik dengan sejarah Tragedi Mei 1998
3. Tidak memiliki keluarga atau kenalan yang terkait dengan Tragedi Mei 1998
4. Kesulitan memahami hubungan kejadian sejarah dengan masa kini
5. Siswa yang memiliki rasa patriotisme yang menengah ke tinggi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Laporan Tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan media interaktif mengenai tragedi Mei 1998 untuk remaja usia 15-18 tahun di Jabodetabek.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penulis, universitas serta orang lain.

1. Manfaat Bagi Penulis

Proposal Tugas Akhir ini adalah syarat Universitas Multimedia Nusantara terhadap mahasiswanya untuk mendapatkan gelar s.ds.. Penulisan

dan pembuatan proyek ini akan memberikan kesempatan kepada penulis dalam mendapatkan gelar tersebut.

Selain itu, reformasi meninggalkan banyak luka dan trauma terhadap bagaimana ras Tionghoa memandang ras lainnya di Indonesia ini. Bagi penulis pembuatan media interaktif yang menceritakan tragedi Mei 1998 sebagai tugas akhir ini adalah untuk memperluas pengetahuan penulis terhadap sejarah yang membentuk kehidupan penulis. Media ini adalah untuk penulis dapat mempersembahkan sisi pandang pada masa gerakan reformasi tersebut.

2. Manfaat Bagi Universitas

Proyek ini dapat menjadi kontribusi penulis dalam bidang informasi sejarah serta ilmu pengetahuan desain komunikasi visual. Perancangan Proyek dan laporan ini dapat menjadi titik referensi pembuatan karya bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memerlukannya.

3. Manfaat Bagi Orang Lain

Saat laporan ini ditulis, dunia dan Indonesia sedang mengalami berbagai permasalahan. Ekonomi yang mengalami inflasi besar-besaran, negara-negara yang sedang berebut kekuasaan dan posisi Indonesia yang tidak stabil. Harapan penulis terhadap karya ini adalah untuk mengingatkan Indonesia bahwa mereka tidak boleh terpecah karena golongan, dan kita harus menghargai sesama walaupun berbeda karena kita hanya bisa maju jika kita bersatu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A