

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sifat kepemimpinan dapat diajarkan terhadap siswa melalui pelajaran sejarah melalui tokoh-tokoh sejarah, Adryamarthanino (2023) menjelaskan kalau sejarah memiliki fungsi ekstrinsik sebagai pendidikan moral, kisah-kisah sejarah dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai penting yang dapat menanamkan tolak ukur benar dan salah serta berperan juga sebagai pendidikan mental. Nilai kepemimpinan merupakan sebuah nilai yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena setiap individu akan menjalankan hidupnya sebagai pemimpin, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain sehingga peran orang tua dan guru sangat penting dalam pembentukan karakter generasi muda (Wijaya, 2024). Pemimpin merupakan seseorang yang positif dan mandiri, serta memiliki visi, misi, nilai etika yang tinggi, berhubungan baik dengan orang lain, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan menyampaikan gagasan, maka dari itu, jika seseorang tidak dilatih jiwa kepemimpinannya maka akan sulit beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, tidak dapat mandiri, sulit untuk menjadi percaya diri, dan sulit menemukan jati diri (Heatubun, 2022).

Salah satu tokoh yang bisa dijadikan pembelajaran adalah Dyah Gitarja, Achmad (2019) menjelaskan Dyah Gitarja merupakan seorang ratu dalam masa pemerintahan kerajaan Majapahit yang naik tahta menjadi seorang ratu untuk menggantikan ibunya dalam posisi tersebut. Kisah Dyah Gitarja sendiri mengajarkan pentingnya rasa tanggung jawab dan ketegasan dalam melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya, dalam kepemimpinannya Dyah Gitarja memiliki falsafah kepemimpinan *smara bhumi adi manggala* yang berarti seorang pemimpin harus mempertahankan kesatuan dan kedamaian dunia, serta *mulat laku jantraning dahana* yang berarti seorang pemimpin harus menjadi panutan layaknya seperti bintang ditengah kegelapan. Cerita Dyah Gitarja dapat digunakan sebagai media pengajaran mengenai kepemimpinan dan perlu diajarkan kepada siswa untuk

mengembangkan pengertian mereka terhadap tanggung jawab, nilai dan moral, serta jati diri mereka. Namun berdasarkan hasil 158 responden siswa, telah ditemukan 59,5% dari anak usia 14-18 tahun belum mengetahui sejarah Dyah Gitarja dan mata pelajaran sejarah kurang diminati oleh siswa-siswa. Rofalina (2015) menyatakan pelajaran sejarah memiliki peringkat nomor 4 sebagai mata pelajaran yang tidak disukai siswa karena sifatnya membosankan karena pembelajaran yang kaku dan penuh dengan hafalan. Untuk mengatasi masalah tersebut, Alvionita (2014) menyatakan penggunaan media dan teknologi merupakan pendekatan yang efektif dalam sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran sudah tidak lagi dimonopoli oleh keberadaan guru dalam kelas, maka dari itu siswa dapat belajar di mana dan kapan saja, serta menggunakan media yang sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka, melalui penggunaan media dapat menyampaikan informasi dengan cara yang mengunggah emosi, perhatian, minat, dan pikiran siswa dalam kegiatan belajar sehingga materi yang disampaikan lebih efektif kepada siswa.

Masalah yang dijabarkan menyebabkan perlunya perancangan media visual yang dapat menyajikan cerita secara menarik dan informatif. Faujiah (2022) menyatakan kalau media visual memiliki beberapa kelebihan seperti mempermudah dalam mengidentifikasi dan menganalisis materi, serta proses belajar menjadi lebih menarik dan menumbuhkan minat siswa. Novaliendry (2013) menyatakan penggunaan *game* sebagai media edukasi merupakan cara pengajaran terbaru yang meningkatkan pemahaman serta mendorong siswa menjadi lebih aktif, penyampaian akan lebih efektif dan mendalam karena siswa akan mengalami permasalahan secara langsung dan menemukan solusi dalam *game* tersebut. Salah satu *game* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah *visual novel*. Alfian (2014) menyatakan *visual novel* merupakan media dengan genre *interactive storytelling*, genre *interactive storytelling* berguna untuk membangun koneksi emosional antara pencerita dan pendengar, menginspirasi perubahan dan memotivasi pembaca, mengemas informasi melalui narasi yang koheren dan mudah diikuti, dan membentuk identitas individu, kelompok, dan masyarakat melalui cerita. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan diciptakan perancangan

berupa *visual novel* menceritakan Dyah Gitarja dengan target siswa kalangan remaja. Tujuan dari dibuatnya *visual novel* ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai kepemimpinan untuk remaja supaya mencegah perilaku negatif dan menanamkan moral positif dalam bentuk nilai kepemimpinan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kebutuhan pengajaran sifat kepemimpinan terhadap siswa yang dibahas dalam latar belakang, perancangan ini merumuskan pertanyaan: Bagaimana perancangan *visual novel* yang menceritakan cerita ratu Dyah Gitarja sehingga dapat menginspirasi wawasan dan nilai kepemimpinan generasi muda?

1.3 Batasan Masalah

Batasan topik yang dibahas adalah target audiens perancangan visual novel ratu Dyah Gitarja:

- 1) Demografis:
 - a) Jenis Kelamin: Perempuan (primer) dan laki-laki (sekunder)
 - b) Usia : 14-18 tahun atau 1-3 SMA/Sederajat

Octavia (2020) menyatakan fase remaja merupakan fase peralihan dari fase anak-anak menuju dewasa, selain fisik, perkembangan psikis remaja merupakan perubahan yang terjadi pada jiwa, pikiran, dan emosi yang menjadikan seseorang dewasa dalam menghadapi kehidupan. Pada fase inilah pencarian identitas individu sangat menonjol dan tingginya keinginan individu untuk berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Mamta (2015) menyatakan hal yang penting untuk diajarkan terhadap remaja adalah kemampuan untuk mengenal diri dan memperoleh citra diri yang sebenarnya, untuk mencegah timbulnya perilaku negatif serta menanamkan moral positif pada remaja tersebut, ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan salah satunya yaitu pendekatan cara belajar aktif yang dipusatkan kepada siswa. Bagus (2020) menyatakan karena pada masa ini pelajar SMA sedang melakukan pencarian karakter dan jati diri,

pengembangan moral dan etika, serta pengembangan logika dan bertanggung jawab. Karakter Dyah Gitarja cocok dijadikan *role model* dalam pengembangan karakteristik dan moral karena memiliki sifat pemberani dan bertanggung jawab yang cocok untuk pelajar SMA.

c) Status Ekonomi : SES B-C

Menurut APJII (2021), kategori SES B hingga SES C merupakan mayoritas tingkatan SES yang mendominasi dan kebanyakan di kalangan proyeksi jumlah keluarga Indonesia sehingga menjadi target utama untuk perancangan. Hal tersebut juga dikarenakan sekolah yang dijadikan lokasi penelitian untuk pengumpulan data kuesioner untuk perancangan memiliki SES B.

2) Geografis:

a) Primer : Jawa Timur

Lokasi primer terletak di Jawa Timur dikarenakan tokoh yang akan diceritakan adalah Dyah Gitarja yang berasal dari kerajaan Majapahit yang terletak di Jawa Timur, lokasi ini dipilih karena diharapkan penyampaian edukasi dan penanaman nilai kepemimpinan lebih efektif dari tokoh yang memiliki kesamaan dan relatibilitas untuk audiens.

b) Sekunder : Indonesia

3) Psikografis :

a) Aktif dalam menggunakan media elektronik

a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah merancang *visual novel* ratu Dyah Gitarja untuk umur 14-18 tahun untuk meningkatkan wawasan sejarah Indonesia dan nilai kepemimpinan generasi muda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat seperti:

1. Bagi penulis, kesempatan untuk mengaplikasikan semua ilmu yang telah dipelajari selama 8 semester dalam bentuk nyata, memperdalam ilmu dan pengetahuan mengenai sejarah Indonesia, serta sebagai syarat kelulusan Strata 1 di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi masyarakat, sebagai media informatif yang membantu generasi muda menambah wawasan dan mengenal lebih banyak tentang sejarah Indonesia serta mengajarkan nilai-nilai dan moral bagi generasi muda.
3. Bagi universitas, laporan dan hasil perancangan tugas akhir ini bisa menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir dan memperkaya referensi mereka, terutama bagi yang membahas materi sejarah.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA