

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laksamana Malahayati merupakan laksamana perempuan pertama di Indonesia yang memiliki nama asli berupa Keumalahayati dan berasal dari Aceh. Ia merupakan putri dari Laksamana Mahmud Syah yang memiliki garis keturunan dari Kerajaan Aceh Darussalam (Risdisascha, 2020, h.5). Beberapa tahun berikutnya, ia menjadi perempuan pertama yang memimpin angkatan laut Kerajaan Aceh (Aziz, 2024, h.823). Karena keberaniannya mengambil kekuasaan laut, ia dinobatkan sebagai pahlawan nasional pada tanggal 9 November 2017 berdasarkan Keputusan Presiden RI (Pengastuti & Ningsih, 2024). Perjalanan hidup yang dilalui Laksamana Malahayati tidak mudah sebagaimana yang dinyatakan oleh Muliyani (2024), bahwa Malahayati menikah dengan seorang laksamana namun suaminya gugur dalam perang. Malahayati bangkit Kembali dengan membentuk pasukan janda sehingga dapat memimpin laut Aceh (h.76).

Sikap ketekunan dan kegigihan yang dimiliki Malahayati untuk menjadi seorang laksamana perempuan dapat menjadi teladan bagi generasi muda. Hal tersebut dikarenakan fenomena Gen Z memiliki kecenderungan mendapatkan hasil instan dimana dapat menimbulkan kepuasan instan dengan proses yang cepat dari teknologi. Oleh karena itu, timbul pola pikir tergesa-gesa dan kurang mempertimbangkan keputusan untuk jangka waktu yang panjang (Limilia, dkk, 2022, h.9). Pola pikir yang tergesa-gesa untuk mendapatkan informasi minin dan secepat mungkin sehingga tidak membutuhkan tenaga yang besar dan waktu yang lama (Firmadhina & Krisnani, 2020, h.202). Pola pikir instan yang dimiliki oleh Gen Z berpengaruh dalam menghargai suatu proses serta pemahaman bahwa untuk mendapatkan hasil bermakna membutuhkan waktu dan usaha (Vilistin, 2024).

Namun, kisah Laksamana Malahayati tidak terkenal seperti pahlawan lainnya dikarenakan kurangnya informasi yang menjelaskan biografi maupun

sejarah perjuangannya (Yani, dkk, 2022, h.33). Media informasi yang sudah tersedia selain buku biografi berupa buku ilustrasi dengan penjelasan kisah yang singkat serta minim diketahui keberadannya (Ibrahim, 2023, h.3). Adapun kontribusi pendidikan mengenai Malahayati sebagai laksamana perempuan pertama di Indonesia dan teladan bagi masyarakat sedikit dikarenakan bentuknya hanya berupa narasi (Lestari, dkk, 2019, h.9).

Pendidikan penting untuk Masyarakat agar memiliki ketekunan dalam berproses menjalankan segala sesuatu. Gen Z yang akan menjadi generasi penerus membutuhkan sosok yang dapat dijadikan teladan sikap tersebut. Media interaktif pada penelitian ini berupa *card game* karena mekanisme dalam *card game* membutuhkan proses berpikir strategi seperti terdapat beberapa tahapan atau misi untuk menyelesaikan objektif permainan dimana dapat meningkatkan ketekunan dan kegigihan (Istianto, dkk, 2013, h.4). Interaksi sosial yang tinggi dalam *card game* dapat menyampaikan nilai moral secara menyenangkan menggunakan mekanisme permainan sebagai fondasi utama dalam menyampaikan nilai moral (Limantara, dkk, 2015, h.2) dan fleksibel dalam penggunaan bermain (Zaelani, dkk, 2024, h.28). Oleh karena itu, diperlukan perancangan *card game* mengenai ketekunan dan kegigihan yang dimiliki Laksamana Malahayati sebagai salah satu upaya untuk mendidik masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Masyarakat Gen Z kurang memiliki ketekunan dan kegigihan dalam berproses sehingga cenderung ingin mendapatkan hasil instan.
2. Kurangnya media informasi mengenai kisah Laksamana Malahayati.

Berdasarkan rangkuman diatas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan:

Bagaimana perancangan *card game* tentang Laksamana Malahayati untuk Gen Z?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada perempuan usia 15-25 tahun, berdomisili di Jabodetabek, SES A-B, yang memiliki ketertarikan kepada pahlawan perempuan, dengan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain *card game* yang memberi informasi tentang ketekunan dan kegigihan dalam berproses yang dimiliki Laksamana Malahayati untuk menjadi teladan bagi masyarakat Gen Z.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah merancang *card game* tentang Laksamana Malahayati untuk Gen Z.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan dari proses perancangan tugas akhir ini berupa:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya membahas materi kisah Laksamana Malahayati melalui media interaktif dan edukatif.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan media interaktif. Perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain yang tertarik merancang media interaktif dan topik Laksamana Malahayati.