

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan sebuah pelajaran yang sangat penting untuk kehidupan kita. Menurut Hamid dan Madjid (2014), sejarah adalah sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kenyataan di sekitar kita. Melalui sejarah, suatu generasi dapat menghayati nilai-nilai kebaikan dan menghayati terhadap pentingnya sejarah (Jayanti, 2022). Pelajaran sejarah memiliki fungsi untuk membangun karakter, pendidikan moral, serta menanamkan nilai-nilai penting yang dapat digunakan dalam kehidupan para murid. Salah satu contoh kisah tokoh sejarah negara kita yang penuh dengan nilai-nilai penting adalah Ratu Shima dari kerajaan Kalingga. Ratu Shima naik takhta pada tahun 674 M untuk menggantikan suaminya, Prabu Kirathasingha yang meninggal dunia. Menurut Erlangga dan Nelsusmena (2022), dalam memerintahkan kerajaannya, Ratu Shima sangat menjunjung tinggi hukum serta menjalankan keadilan dengan sangat tegas tanpa memandang sebelah mata. Kisah mengenai Ratu Shima ini penuh akan nilai keadilan dan nilai kepemimpinan yang baik untuk dipelajari.

Walaupun sejarah sangat penting untuk dipelajari, banyak murid SMA masih kurang meminati pelajaran sejarah. Dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2024), bahwa banyak pelajar masih kurang memahami metode pembelajaran yang sesuai dengan diri mereka sehingga membuat mereka menganggap bahwa pelajaran sejarah kurang penting bagi mereka. Pelajar tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, dan guru sejarah menghegemoni pengetahuan kesejarahan tanpa memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta didik (Yusuf, 2020). Kurangnya minat murid dapat meningkatkan risiko dari punahnya sejarah negara kita, serta nilai-nilai penting yang telah diturunkan. Masalah ini lebih prominen bagi tokoh-tokoh sejarah wanita yang

kurang ditonjolkan, seperti tokoh Ratu Shima. Media informasi mengenai Ratu Shima yang sudah ada masih sangat minim dan kurang disorot, sehingga tidak diketahui oleh masyarakat dan pelajar yang seharusnya menjadi target primer dari media informasi tersebut. Berdasarkan kuesioner yang penulis bagikan untuk murid SMA dari umur 14-18 tahun, 67.5% dari responden yang terdiri dari 40 orang tidak tahu jika kerajaan Kalingga pernah dipimpin oleh seorang Ratu. Kurangnya apresiasi terhadap tokoh sejarah perempuan dapat menghilangkan jejak perjuangan tokoh sejarah tersebut serta nilai-nilai yang dapat dipelajari di dalamnya.

Dilihat dari masalah yang telah dijabarkan, dibutuhkan sebuah solusi yang dapat membangkitkan ketertarikan serta membantu pelajar SMA dalam memahami cerita tokoh sejarah dengan menyajikan cerita tersebut dengan cara yang menarik bagi pelajar SMA. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nuryadin et al. (2024), Generasi Z atau pelajar SMA yang lahir dari tahun 2007 hingga 2011, lebih menyukai konten berbasis visual dan interaktif karena lebih menarik perhatian mereka. Penelitian tersebut juga membahas mengenai preferensi fleksibilitas generasi ini dalam keinginan mereka untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman yang berbeda, sehingga memiliki pemikiran yang lebih terbuka. Mengikuti elemen-elemen tersebut, penulis menentukan untuk membuat media informasi berupa visual novel yang mencakup seluruh elemen yang ada untuk meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari pelajaran sejarah. Menurut Novaliendry (2013), penggunaan *game* sebagai media edukasi merupakan cara pembelajaran terbaru untuk meningkatkan pemahaman serta mendorong pelajar agar lebih aktif, metode ini akan lebih efektif karena murid akan mengalami permasalahan secara langsung dan mencoba untuk menemukan solusi yang optimal dalam *game* tersebut. Salah satu contoh *game* yang dimaksud adalah *visual novel*. Dimana pemain memainkan sebuah *game* dengan cerita yang interaktif, sehingga membangun koneksi emosional antara pencerita dengan pendengar, menginspirasi perubahan pada diri pembaca, memotivasi pembaca, serta mengemas informasi melalui narasi yang mudah untuk diikuti (Alfian, 2014).

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Kurangnya minat pelajar SMA dalam mempelajari pelajaran sejarah menyebabkan nilai-nilai yang diturun-temurunkan menjadi luntur dan terlupakan. Masalah ini lebih prominen pada tokoh-tokoh sejarah wanita di Indonesia yang kurang ditampilkan dalam narasi pahlawan sejarah kita.
2. Media informasi mengenai Ratu Shima masih sangat minim dan tidak sesuai

Berdasarkan kedua masalah di atas, berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan sebagai rumusan masalah:

“Bagaimana perancangan *visual novel* mengenai Ratu Shima untuk murid SMA?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan tugas akhir mengenai perancangan *visual novel* mengenai Ratu Shima, batasan masalah yang akan diberlakukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Visual novel*: Media informasi interaktif yang akan dirancang adalah sebuah *visual novel* yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang ada.
2. Target segmentasi: Target audiens dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, murid SMA dengan usia 14-18 tahun, dan berdomisili di Jabodetabek sebagai target primer, dan Indonesia sebagai target sekunder. Psikografis yang diharapkan dari target audiens adalah aktif menggunakan media elektronik, dan menggemari *visual novel*.
3. Konten Perancangan: Konten yang akan disajikan berupa kisah dari pemerintahan Ratu Shima dari kerajaan Kalingga. Konten hasil perancangan juga akan memasukkan nilai-nilai penting yang dimiliki oleh Ratu Shima yang dapat diikuti generasi muda.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diberikan, tujuan perancangan ini adalah untuk merancang sebuah *visual novel* mengenai Ratu Shima untuk murid SMA dengan umur 14-18 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis berharap agar tugas akhir ini memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat penelitian ini adalah sebagai upaya dalam meningkatkan ketertarikan pelajar SMA akan pelajaran sejarah, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap tokoh sejarah perempuan di Indonesia melalui *visual novel*. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas mengenai pengaplikasian media informasi interaktif untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu peneliti lain yang tertarik dengan kisah Ratu Shima serta konten yang ada di dalamnya.

2. Manfaat Praktis:

Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap bahwa penelitian yang dilakukan dapat menjadi referensi bagi dosen, peneliti, ataupun mahasiswa lain yang tertarik dengan pilar informasi DKV. Khususnya bagi mereka yang tertarik dalam perancangan *visual novel* dan topik pembelajaran interaktif. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas mengenai materi pengaplikasian media informasi interaktif berupa *visual novel* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penulis juga berharap dapat meningkatkan ketertarikan pelajar SMA dalam mempelajari kisah sejarah dengan perancangan *game* yang dibuat. Sehingga pelajar dapat terus menurunkan kisah yang telah mereka pelajari kepada generasi berikutnya.