

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perang Jawa 1741-1743 merupakan salah satu perang terbesar dalam catatan sejarah Indonesia (Gondodiprojo, 2017). Sejarah perang ini diawali dengan pembantaian etnis Tionghoa di Jakarta (*Batavia*) oleh *Vereenigde Oostindische Compagnie* (VOC), penjajah Belanda yang akhirnya menyebar ke Jawa. Perang multikulturalisme ini melibatkan etnis Tionghoa dan Jawa bersatu dalam satu *frame* sejarah sebagai salah satu bukti perjuangan merebut kemerdekaan yang tak memandang etnis (Ningsih & Nailufar, 2021).

Sangat disayangkan sejarah Perang Jawa 1741-1743 ini kurang disorot media pendidikan. Hal ini dibuktikan melalui observasi penulis terhadap buku mata pelajaran sekolah kurikulum Merdeka terbaru seperti buku Sejarah untuk SMA/MA Kelas XII (Safitry et al., 2022), buku Sejarah untuk SMA/MA Kelas XI (Safitry et al., 2021) dan buku Sejarah untuk SMK Kelas X (Oktafiana, 2021). Padahal Perang Jawa ini merupakan salah satu wujud kerja sama antara etnis Tionghoa dan Jawa dalam memperjuangkan kebebasan bangsa Indonesia.

Melissa dlm. Harsono (2024) mengemukakan representasi etnis Tionghoa di media Indonesia yang meski membaik pasca-Orde Baru, sayangnya masih didominasi stereotip dan minim edukasi tentang kontribusi mereka dalam sejarah. Materi pendidikan sejarah di sekolah pun belum menyentuh isu-isu sensitif seperti diskriminasi antar etnis secara kontekstual dan aplikatif (Rahayu, 2019). Hal ini menimbulkan narasi intoleransi terhadap etnis Tionghoa, seperti stereotip “Tionghoa bukan bagian dari nasionalitas” (Indriawati, 2025). Generasi muda Indonesia rentan terhadap diskriminasi etnis karena fanatismenya terhadap kelompok tertentu membuat mereka menganggap satu ras lebih unggul dari yang lain (Laosa, 2021). Tentunya intoleransi tersebut berkontradiksi dengan nilai kesatuan dan toleransi antara Jawa-Tionghoa di sejarah Perang Jawa 1741-1743.

Maka dari itu, bagaimana jika sejarah Perang Jawa 1741-1743 dimanfaatkan sebagai topik media informasi untuk membangun kembali memori kolektif etnis Tionghoa yang bersatu dengan etnis pribumi dan kontribusi mereka dalam sejarah Indonesia. Sejarah berperan sebagai benang merah penghubung masa lalu dan masa kini (Cicero dlm. Naredi, 2024) serta menjadi pintu pesan moral yang relevan bagi generasi muda (Lisnawati et al. dlm. Naredi, 2024), makanya dibutuhkan media baru yang sesuai perkembangan zaman (Naredi, 2024). Media informasi seperti *digital storytelling* dianggap efisien untuk menyampaikan peninggalan budaya seperti sejarah karena mampu meningkatkan keterlibatan, memicu diskusi, serta mempermudah pemahaman peristiwa kompleks (Bedford & Robin dlm. Petousi et al., 2022)

Suatu penelitian menghasilkan 85% dari 41 penerapan *digital storytelling* memicu dampak positif terhadap keterampilan bahasa, pemahaman konsep sulit, pemikiran kritis dan prestasi akademik (Nasir et al., 2024) Interaktivitas dalam *digital storytelling* berperan dalam membuat remaja lebih aktif dan membangun empati sejarah seperti memahami prespektif kelompok lain di masa lampau (Petousi et al., 2024). Hal ini berbanding lurus dengan teori *Cone of Learning* oleh Dale yang menegaskan pengalaman belajar melalui keterlibatan berbagai indera untuk menguatkan pemahaman (Dale dlm. Prihatna, 2023)

Kompas Advertorial (2022) mengemukakan *website* berguna sebagai sarana informasi terkini dan menarik untuk dibaca. Selain itu, *website* mencakup manfaat seperti sarana edukasi, pembelajaran hingga tutorial. Berdasarkan manfaat dari *storytelling digital*, interaktivitas pada *storytelling* dan *website*, penulis mengajukan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743 sebagai solusi desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurang ditonjolkannya sejarah Perang Jawa 1741-1743 sebagai salah satu bentuk sejarah yang mengangkat multikulturalisme serta toleransi antara etnis Tionghoa-Jawa melawan Belanda.
2. Kurangnya media edukasi mengenai kontribusi etnis Tionghoa dalam pendidikan sejarah di Indonesia.

Oleh karena itu, penulis memutuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana perancangan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis. Objek media informasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan *web-based interactive storytelling*. Target dalam perancangan ini berupa semua jenis kelamin, remaja akhir berusia 18-25 tahun, pendidikan SMA-Sarjana, SES A-B, dan berdomisili Jakarta. Sejarah yang akan diangkat adalah kisah Perang Jawa 1741-1743 yang memiliki pesan moral toleransi dan persatuan antar etnis.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Mengingat rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Ada dua manfaat, yakni teoritis dan praktis dari perancangan *web-based interactive storytelling* mengenai Perang jawa 1741-1743 seperti di bawah ini:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penilitian ini untuk membuat sejarah Perang Jawa 1741-1743 lebih masuk dengan era masa kini melalui media *interactive storytelling* berbasis *website* yang disisipkan gamifikasi ke dalamnya. mereferensikan kajian pustaka berupa teori ilustrasi, *typography*, *Website*, komik, *interactive storytelling*, dan *layout*. Dengan metode perancangan *Design Thinking*. Penulis berharap perancangan ini dapat menaikkan derajat sejarah multikulturalisme yang mulai pudar ini serta membangun kembali memori kolektif tentang peran etnis Tionghoa dalam sejarahnya. Penulis berharap perancangan dapat memperluas perancangan ilmu desain komunikasi visual di bidang *interactive storytelling* dan sejarah.

2. Manfaat Praktis

Perancangan dilaksanakan sebagai bentuk mengangkat sejarah mutikulturalisme terlupakan yang berisi kerja sama etnis Jawa dan Tionghoa seperti Perang Jawa 1741-1743 dan memulihkan ingatan masyarakat terhadap kontribusi etnis Tionghoa dalam catatan sejarah pada era *modern* ini. Perancangan ini dibagun dengan fondasi materi yang telah dipelajari sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap perancangan ini dapat digunakan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi pembelajaran bagi mahasiswanya terkait *interactive storytelling* dan sejarah.