



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terletak di Asia Tenggara dan memiliki banyak sekali suku, etnis dan budaya. Keanekaragaman tersebut menjadi kekayaan yang sangat berharga bagi warga negara Indonesia. Hal ini tak luput dari jasa para pahlawan dari berbagai macam golongan yang bersatu untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Salah satu peristiwa penting dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia adalah perang 10 November yang saat ini ditetapkan sebagai hari pahlawan. Peristiwa 10 November merupakan salah satu peristiwa perang antara pihak tentara Indonesia dan pasukan gabungan sekutu. Peristiwa besar ini terjadi pada tanggal 10 November 1945 di Kota Surabaya, Jawa Timur. Peristiwa ini merupakan perang pertama dan terbesar sejak Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945. Menurut Sentosa (2014) dalam buku *Tionghoa Dalam Sejarah Kemiliteran: Sejak Nusantara Sampai Indonesia* bahwa pada peristiwa 10 November banyak pahlawan dari berbagai golongan bersatu untuk memberantas pihak sekutu yang mencoba menggoyahkan kemerdekaan Indonesia. Peristiwa 10 November ini kemudian dimaknai sebagai perjuangan yang sejati dan ditetapkan sebagai hari pahlawan pada tanggal 16 Desember 1959.

Menurut resume yang ditulis oleh Wardo (2014) tentang pembelajaran sejarah, terdapat lima fungsi pendidikan sejarah yang dituliskan dalam UU Pendidikan nomor 22 tahun 2006, yaitu: (1) mendidik nilai kepahlawanan,

patriotisme dan nasionalisme; (2) memuat pengetahuan peradaban bangsa Indonesia; (3) meningkatkan tali persaudaraan antar golongan masyarakat; (4) mengajarkan kearifan dan moral budaya lokal; serta (5) menanamkan tanggung jawab kepada lingkungan. Kelima fungsi yang telah dijabarkan tersebut mencerminkan bahwa pendidikan sejarah merupakan hal yang penting untuk dipelajari dalam kehidupan masyarakat dan juga kehidupan individu dalam bernegara.

Walaupun memiliki fungsi penting, pelajaran sejarah ternyata menjadi salah satu materi yang tidak disukai oleh para pelajar. Menurut survei yang dilakukan oleh Zenius pada tahun 2014 dengan total responden mencapai 1.340 pelajar dari seluruh pelosok Indonesia, pelajaran sejarah masuk kedalam daftar lima mata pelajaran yang tidak populer. Menurut uraian diatas, pelajar memiliki kecenderungan minat yang rendah pada mata pelajaran sejarah.

Selain minat pelajar yang rendah, perawatan bangunan-bangunan bersejarah di Indonesia juga menjadi salah satu fenomena yang tidak baik. Menurut artikel yang dimuat oleh Liputan6.com (2016), banyak bangunan bersejarah peninggalan Belanda di Surabaya telah ditetapkan sebagai cagar budaya namun perawatannya tidak baik. Masih banyak bangunan yang terlantar dan tidak terurus. Bahkan, menurut artikel yang dimuat oleh REPUBLIKA versi daring (2017), beberapa bangunan bersejarah di Surabaya sudah banyak yang dibongkar.

Dari permasalahan-permasalahan diatas, media baru akan dibutuhkan untuk mendukung penyampaian materi pelajaran sejarah kepada para pelajar.

Salah satu media yang sedang berkembang dan populer saat ini adalah media *game*. Menurut McGonigal (2011), *game* dapat meningkatkan emosi positif dari seseorang karena individu yang memainkan ataupun menyelesaikan sebuah *game* merasa telah mendapatkan hasil dari upaya memainkan *game* tersebut. Upaya yang dilakukan oleh orang tersebut dapat menciptakan kepuasan kepada pemainnya dan memberikan rasa senang. Selain itu media *game* juga menjadi salah satu media yang sangat dekat dengan masyarakat saat ini. Menurut riset yang diadakan oleh Newzoo (2017), jumlah pemain *game* aktif di seluruh dunia mencapai 47% dan Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pemain *game* terbanyak, yaitu sekitar 43,7 juta jiwa dan menduduki peringkat 16 sebagai salah satu negara dengan tingkat penjualan *game* tertinggi. Berdasarkan riset tersebut, *video game* menjadi media yang memiliki potensi yang cukup tinggi untuk digunakan oleh banyak orang di Indonesia.

Pada media *game* terdapat banyak tema, salah satunya adalah sejarah. Dalam jurnal penelitian karya Wainwright (2014), ia meneliti beberapa *game* yang memiliki tema sejarah dan melihat hubungan *game* tersebut dengan materi sejarah yang didapatkan oleh pelajar. Ia menyatakan bahwa praktik penggabungan media *game* dan juga materi sejarah dapat menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran sejarah karena para pelajar diberikan kesempatan untuk merasakan fenomena sejarah yang ditampilkan dan mendapatkan gambaran secara langsung sehingga dapat dengan mudah untuk diingat. Ia juga berpendapat bahwa pelajar dapat menggali pengalaman dari bermain *game* yang kemudian mengaitkannya dengan materi yang sedang mereka pelajari.

Dari berbagai uraian diatas, media *game* dapat menjadi media yang cocok untuk memuat dan mengajarkan konten sejarah karena dinilai memberikan pengaruh positif dalam menciptakan minat pelajar terhadap pelajaran sejarah. Oleh karena itu, tujuan utama dari proyek tugas akhir ini adalah memanfaatkan *game* sebagai media pendukung penyampaian sejarah pertempuran 10 November 1945 melalui *game* tiga dimensi dengan judul “Jurnal Pahlawan”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan *environment* yang sesuai dengan peristiwa 10 November 1945 pada *game* tiga dimensi “Jurnal Pahlawan”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis membatasi topik yaitu sebagai berikut:

1. Penulis membatasi perancangan sesuai dengan *setting* dari peristiwa sejarah yaitu perang 10 November 1945 yang berlokasi di Surabaya. Sejarah ini menceritakan penyerangan yang dilakukan sekutu di area sekitar Jembatan Merah.
2. Perancangan *environment* mencakup objek bangunan yang dapat dilihat oleh mata pemain secara langsung.
3. Desain yang dirancang akan menyesuaikan remaja dengan target umur 18 tahun keatas yang menyukai *game* khususnya untuk genre *FPS*. Target ini

disesuaikan dengan ketentuan dari *IGRS*, yaitu *game* yang memiliki unsur tembak-menembak memiliki *rating* umur diatas 18 tahun.

4. Target responden dari *game* ini seputar wilayah Tangerang dan Jakarta. Hasil dan masukan dari responden akan berpengaruh terhadap visualiasi *asset*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *environment* tiga dimensi pada *game FPS* berjudul “Jurnal Pahlawan” yang dapat memberi kesan dan visualisasi latar peristiwa perang 10 November 1945.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk penulis, tugas akhir ini berguna untuk memperluas pengetahuan penulis tentang sejarah di Indonesia, meningkatkan kemampuan penulis dalam menuliskan laporan dan mengasah keterampilan penulis dalam teknis pembuatan karya.
2. Untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual UMN, menambah hasil karya mahasiswa di program studi, khususnya untuk peminatan Desain Interaksi, dan juga sebagai referensi bagi mahasiswa yang ada di UMN.
3. Untuk pihak lain, menambah minat dan dapat memperluas wawasan tentang sejarah dan nilai persatuan dari para pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.