

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia hingga saat ini sudah merdeka selama 69 tahun. Dengan sejarah panjang, Indonesia pula memiliki pahlawan-pahlawan yang berjuang untuk negaranya baik itu melalui peperangan ataupun berperan dalam pergerakan persiapan kemerdekaan Indonesia.

Masyarakat Indonesia sejatinya mempelajari tokoh-tokoh pahlawan sejak tingkat V di bangku pendidikan Sekolah Dasar. Pahlawan-pahlawan saat penjajahan Belanda, penjajahan Jepang, dan tokoh-tokoh dalam persiapan kemerdekaan Indonesia adalah informasi yang mereka dapatkan dari buku pelajaran sekolah. Tokoh-tokoh tersebut selanjutnya kita kenal sebagai Pahlawan Nasional Indonesia. Pahlawan Nasional adalah gelar penghargaan tingkat tertinggi di Indonesia. Gelar anumerta ini diberikan oleh Pemerintah Indonesia atas tindakan yang dianggap heroik - didefinisikan sebagai “perbuatan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi warga masyarakat lainnya” - atau “berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara.” Menurut Kementrian Sosial Indonesia tercatat ada 159 nama Pahlawan Nasional yang terdiri dari 147 pria dan 12 wanita telah diangkat menjadi Pahlawan Nasional yang berasal dari seluruh kepulauan di Indonesia. Pahlawan-pahlawan tersebut, yang memiliki banyak nilai untuk diteladani makin terlupakan oleh generasi muda. Hal ini diperburuk dengan semakin majunya teknologi yang memasukkan budaya-budaya asing yang disebarkan ke berbagai media seperti televisi sehingga mereka menganggap sejarah sendiri kurang menarik dan pelajaran di sekolah dirasakan cukup membosankan bagi mereka. (berdasarkan hasil kuesioner kepada 71 responden)

Dari 159 nama tersebut, terdapat beberapa nama Pahlawan Nasional Indonesia yang cukup dikenal namanya oleh masyarakat Indonesia yaitu, Soekarno-Hatta,

Diponegoro, Ahmad Yani. Namun terdapat beberapa nama pahlawan di Indonesia, yang kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Mereka yang kurang dikenal pun patut dikenang, karena jasa mereka terhadap perjuangan bangsa untuk kepentingan bangsa Indonesia. (<http://www.antarasumbar.com>, 30 Mei 2014, 23:13 WIB)

Sesuai dengan ungkapan Soekarno, "Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa pahlawannya", diharapkan generasi muda dapat mengenal pahlawan yang telah berjuang bagi Indonesia dan mengetahui peran dari masing-masing pahlawan tersebut. Hal tersebut merupakan bentuk dari penghargaan kita terhadap pahlawan dalam mencintai negara Indonesia dengan menjaga negara ini baik dari kerusakan fisik maupun mental.

Perkembangan teknologi saat ini maju dengan sangat pesat, dapat dikatakan sekarang ini merupakan dekade keemasan dalam sejarah perkembangan umat manusia. Salah satu teknologi yang berkembang dengan pesat adalah teknologi informasi dan komunikasi. Dahulu kala remaja hanya hidup dengan radio dan TV. Saat ini mereka terbiasa ditemani oleh TV kabel, satelit, internet yang tidak dialami remaja masa lampau. Banyak sekali sekarang alat-alat komunikasi dan berbagai perangkat lain yang menunjang proses pertukaran informasi dan komunikasi dapat dilakukan dengan sangat cepat. Belum lagi berbagai aplikasi perangkat lunak yang juga turut meramaikan dunia perteknologian elektronik dan komunikasi.

Salah satu teknologi yang sudah bisa diterapkan pada alat komunikasi sekarang adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi tersebut merupakan perpaduan antara dunia nyata dengan dunia maya. Dengan memadukan kedua dunia tersebut, diharapkan pengguna dapat lebih memahami terhadap informasi yang diberikan. Penggunaan teknologi interaksi ini membuat orang menjadi lebih interaktif dengan kondisi sekelilingnya. Teknologi ini diterapkan pada ruas-ruas jalan utama yang bernamakan Pahlawan Nasional Indonesia sehingga generasi muda dapat mempelajari sejarah para pahlawan dengan mudah dan menyenangkan dibanding

dengan studi formal karena dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) ini mereka dapat mempelajari sejarah para pahlawan di sela-sela aktivitas sehari-hari mereka.

Untuk melakukan perancangan *mobile app - Augmented Reality* sebagai sarana mengenalkan kembali Pahlawan Nasional Indonesia, dibutuhkan peran keilmuan Desain Komunikasi Visual agar para generasi muda, khususnya kota Bandung, dapat menghargai peran dari Pahlawan Nasional Indonesia yang telah mengorbankan jiwa raganya bagi negara Indonesia. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka tugas akhir penulisan yang berjudul "Perancangan *Mobile App - Augmented Reality* sebagai Sarana Mengenalkan Kembali Pahlawan Nasional Indonesia untuk Remaja di Bandung" dapat menjadi sarana alternatif untuk mempelajari Pahlawan Nasional Indonesia.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan bahwa permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana cara yang tepat untuk mengenalkan kembali dan menginformasikan peran Pahlawan Nasional Indonesia pada generasi muda saat ini khususnya di Kota Bandung?
- b) Bagaimana merancang visual media aplikasi modern untuk menyampaikan informasi mengenai Pahlawan Nasional Indonesia di Kota Bandung?

1.2.2 Ruang Lingkup

Perancangan media aplikasi modern ini ditujukan untuk kalangan menengah. Sedangkan batasan pembahasan adalah Pahlawan Nasional Indonesia yang namanya tertera pada ruas-ruas jalan utama di kota Bandung, tetapi tidak menutup kemungkinan hingga nama ruas-ruas jalan di seluruh Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

- a) Mengenalkan dan menginformasikan peran para Pahlawan Nasional Indonesia melalui pada generasi muda saat ini khususnya di Kota Bandung menggunakan media *mobile app*.
- b) Merancang visual media aplikasi modern dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) sehingga para generasi muda Kota Bandung lebih mengenal dan bisa mengidolakan Pahlawan Nasional Indonesia.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, yaitu:

1.4.1 Data Primer

- a) Wawancara
Penulis akan melakukan wawancara kepada Pemerintah Kota Bandung melalui dinas terkait dan sejarawan.
- b) Observasi lapangan
Observasi akan dilakukan penulis yaitu dengan pergi langsung ke lapangan untuk mengamati kondisi dan keadaan Kota Bandung yang memiliki nama jalan pahlawan dengan lebih jelas.
- c) Kuesioner
Kuesioner akan disebar kepada kalangan remaja di kota Bandung agar memperoleh data dan fakta yang relevan. Hasil yang didapat sebanyak 71 responden.

1.4.2 Data Sekunder

Studi Pustaka akan dilakukan untuk memperoleh data, informasi, dan berita secara akurat dari media massa, media cetak, dan digital/internet yang dapat mendukung penelitian. Studi pustaka mengenai pahlawan, psikologi, aplikasi dan media digunakan sebagai pendukung teori, agar informasi yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

1.5 Skema Perancangan

Tabel 1.1 Skema Perancangan

