

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hari merdekanya Indonesia menjadi momentum yang sangat penting bagi perjalanan bangsa Indonesia sebagai negara yang berdaulat. Hal tersebut bisa diperoleh setelah 350 tahun penjajahan Belanda, yang kemudian dilanjutkan oleh Inggris, dan disusul oleh Jepang. Pada awalnya Jepang mengaku sebagai saudara Indonesia dan menjanjikan kemerdekaan. Namun, hal tersebut tidak bertahan lama, karena pada saat itu Indonesia mulai memberontak dan menginginkan kemerdekaan yang dapat diperoleh sendiri.

Proklamasi kemerdekaan berawal dengan dijatuhkannya bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki. Enam hari setelah kejadian tersebut, Jepang akhirnya menyerah tanpa syarat kepada Sekutu (15 Agustus 1945). Karena mencermati keadaan yang berpotensi untuk mengadakan perubahan, golongan pemuda pada akhirnya mendesak dan ingin mempercepat proklamasi kemerdekaan. Soekarno – Hatta menolak dan tidak merubah pendiriannya. Karena sudah tidak sabar lagi, mereka akhirnya menculik Bung Karno dan Bung Hatta dan membawa mereka ke Rengasdengklok. Akhirnya disepakati bahwa proklamasi akan dibacakan pada tanggal 17 Agustus 1945. Penyusunan teks proklamasi dilakukan di kediaman Laksamana Maeda Tadashi di Jalan Teji Meijidori (sekarang Jalan Imam Bonjol, Jakarta Pusat). Kemudian naskah proklamasi diketik ulang oleh Sayuti Melik dan akhirnya dibacakan di teras kediaman Bung Karno, Jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.

Menurut sejarah resmi, peristiwa itu adalah aksi golongan muda “menculik” Soekarno – Hatta untuk mempercepat proklamasi kemerdekaan dan memperolehnya sebagai bangsa Indonesia, bukan pemberian penjajah. Namun menurut buku “*Sekitar proklamasi 17 Agustus 1945*” oleh Sidik Kertapati (1964), istilah yang digunakan adalah “*pengamanan tokoh nasional*”. Menurut Sidik Kertapati, Bung Karno dan

Bung Hatta dibawa ke luar kota agar mereka terhindar dari Jepang dalam membicarakan proklamasi kemerdekaan.

Peristiwa-peristiwa yang terjadi di Rengasdengklok tersebut merupakan kejadian yang dapat ditemukan di berbagai macam media, seperti halnya internet, buku referensi, buku pelajaran sekolah dan buku lainnya. Walau begitu, pada era globalisasi ini, budaya teknologi dan gaya hidup instan membuat rasa kebangsaan dan nasionalisme memudar karena dianggap ketinggalan jaman dan membosankan. Gaya hidup instan yang diterapkan oleh masyarakat membuat mereka memanfaatkan teknologi dan memaksimalkan penggunaan waktu (“time is money”). Karena itulah, masyarakat tidak menganggap sejarah menjadi prioritas utama dalam hidup mereka.

Buku sejarah masa kini bukan prioritas utama bagi masyarakat Indonesia karena buku sejarah formal cenderung membosankan. Hal ini disebabkan karena pengetahuan sejarah dapat diperoleh melalui berbagai macam media, misalnya media internet. Namun, data yang diperoleh dari internet tersebut tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Meskipun begitu, pengetahuan sejarah secara formal diperoleh secara wajib melalui pendidikan sekolah yang diterima, sehingga secara garis besar masyarakat Indonesia mengetahui mengenai sejarah Indonesia sendiri, tetapi tidak secara khusus dan terperinci.

Pengetahuan akan sejarah peristiwa Rengasdengklok yang berakhir pada proklamasi Indonesia diharapkan efektif jika dikemas dalam bentuk media permainan yang termasuk dari bagian hidup anak. Selain itu, penyampaian rasa kebangsaan dan nasionalisme kepada Indonesia juga akan terbentuk. Untuk menarik perhatian generasi muda pada sebuah sejarah proklamasi Indonesia, dibutuhkan permainan dengan visual yang menarik sesuai dengan selera mereka dan tidak membosankan. Hal itu membawa topik ini pada bagaimana sejarah proklamasi Indonesia tersebut dikemas dan disampaikan kepada anak-anak usia dini secara efektif, unik dan menarik.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan sejarah peristiwa Rengasdengklok pada anak berusia 8 hingga 12 tahun?
2. Bagaimana merancang media interaktif yang dapat menarik minat mereka?

Ruang Lingkup untuk topik ini adalah untuk memperkenalkan kembali sejarah proklamasi Indonesia, bukan untuk menambahkan beban kepada anak yang telah mendapatkan pendidikan sejarah lewat sekolah, melainkan untuk menikmati pengetahuan tentang sejarah tersebut melalui permainan (*game*) yang diberikan.

Area yang dipilih adalah Bandung, Jawa Barat. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juni 2014 sampai dengan Oktober 2014. Segmentasi target yang dipilih adalah anak-anak berusia 8-12 tahun dengan ketertarikan terhadap media *game* dengan pertimbangan bahwa target didampingi orangtua. Bagian sejarah yang diambil adalah peristiwa Rengasdengklok yang berujung pada kemerdekaan Indonesia. Pengangkatan kembali pengetahuan akan sejarah akan dilakukan dengan sebuah *card game* interaktif.

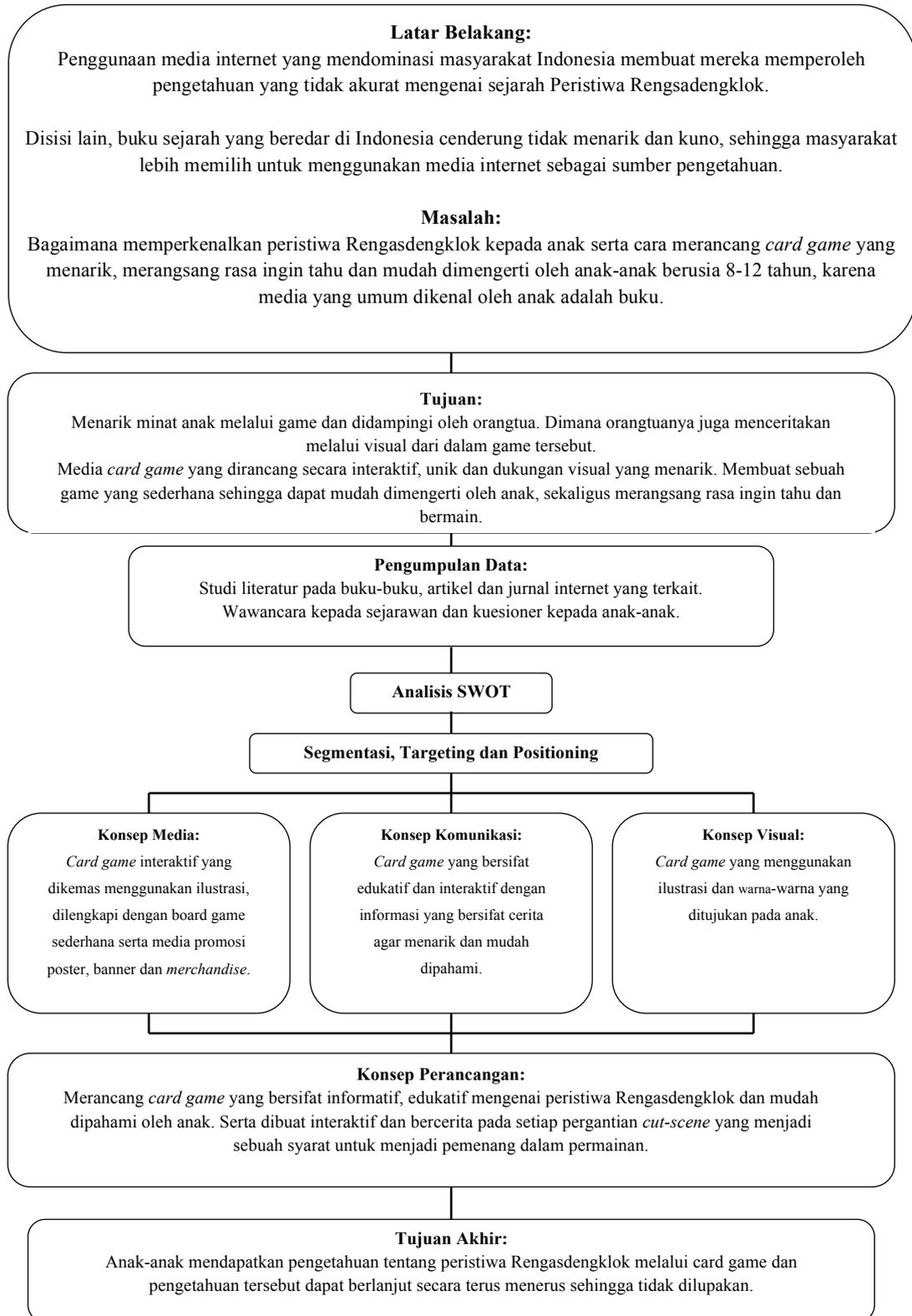
## 1.3 Tujuan Perancangan

Menarik minat anak tentang Peristiwa Rengasdengklok melalui game dan dengan pertimbangan didampingi oleh orangtua. Dimana orang tua juga menceritakan melalui visual dari dalam game tersebut. Media *card game* yang dirancang secara interaktif, unik dan dukungan visual yang menarik. Ilustrasi yang diberikan akan sangat membantu meningkatkan rasa senang dan ingin tahu. Sedangkan game akan meningkatkan rasa ingin bermain. Membuat sebuah game yang sederhana sehingga dapat mudah dimengerti oleh anak, sekaligus merangsang rasa ingin tahu.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memenuhi data dan fakta yang menguatkan penelitian ini, dilakukan survey melalui penyebaran kuesioner dan wawancara. Survey melalui kuesioner dibatasi pada target menengah keatas. Pengumpulan data juga akan dilakukan dengan studi literatur, studi pustaka melalui buku dan media internet yang mengacu pada topik.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan