

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada umumnya pengetahuan anak-anak tentang sejarah pahlawan Indonesia yaitu nama, tahun-tahun kejadian dan daerah asal, yang diperoleh lewat hafalan di sekolah. Di sekolah, anak-anak diberi buku pelajaran, lalu guru menerangkan, anak-anak membuat rangkuman atau catatan, lalu ujian. Pelajaran sejarah di sekolah hanya berupa tulisan saja, karena itu anak-anak berpikir belajar sejarah itu membosankan dan biasanya ingatan mereka tidak bertahan lama. Dengan melalui hafalan saja, kreativitas anak juga akan terhambat. *Yang disebut berpikir-total adalah proses belajar, berpikir, berkreasi, membentuk memori, dan berimajinasi yang berlangsung serempak.* (Primadi, 2000 : 4)

Penulis mengambil contoh, ada anak Sekolah Menengah Atas (SMA) berkata, “Pokoknya Bung Tomo itu yang menggelorakan semangat Bandung Lautan Api”, padahal Bung Tomo adalah penggerak perlawanan bersama rakyat Surabaya melalui Badan Pemberontakan Rakyat Indonesia (BPRI), pada peristiwa 10 November 1945. Sungguh disayangkan sejarah pahlawan Indonesia yang mereka pelajari di Sekolah Dasar (SD) terlupakan oleh mereka begitu saja. (Pikiran Rakyat Minggu, 23 November 2008)

Sebenarnya anak-anak masih dapat mengenal sejarah para pahlawan Indonesia lewat media massa seperti televisi, majalah dan koran-koran.

Tetapi acara-acara kepahlawanan sering kalah menarik dibandingkan dengan acara hiburan, film-film, dan permainan lainnya, sehingga anak-anak meninggalkan acara tersebut. Anak-anak lebih menyukai bermain daripada belajar. Namun bermain bukanlah sesuatu yang negatif, jika dapat diarahkan ke perkembangan yang positif. Penelitian telah dilakukan oleh Bapak Primadi, yang mengemukakan proses kreasi, apresiasi, dan belajar.

*Dorongan bermain biasanya mengejawantah sebagai trio keinginan hendak tahu, humor, dan sikap toleran, yang saling mengisi. Keinginan hendak tahu tanpa humor akan membosankan; humor tanpa sikap toleran hanya akan sampai pada pertenggaran; tanpa keinginan hendak tahu, hidup akan kering. Sikap toleran tanpa humor akan menyebabkan hidup penuh derita. Dorongan bermain inilah yang sering merupakan permulaan dari proses kreasi.*

*(Primadi, 2000 : 9)*

Melalui Tugas Akhir yang akan dilakukan, saya ingin membuat permainan untuk anak-anak sekaligus pembelajaran di dalamnya, yaitu *Game Interaktif* yang berhubungan dengan sejarah para pahlawan Indonesia. Penulis berharap dapat membantu anak-anak dalam mengenal pahlawan Indonesia, sekaligus mengembangkan kreativitas anak. *Game* ini memuat sejarah para pahlawan Indonesia. Karakter yang dibuat akan menjadi lucu dan menarik, namun tidak meninggalkan ke-khas-an dari pahlawan tersebut. *Game* ini juga akan dikemas semenarik mungkin, agar orangtua tidak merasa ragu untuk memberikan kepada anaknya.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Permasalahan**

1. Bagaimana cara memperkenalkan pahlawan Indonesia melalui *game* kepada anak-anak?
2. Bagaimana agar anak-anak tertarik untuk bermain *game* bertema pahlawan Indonesia?

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Karya yang dikerjakan adalah membuat *game* interaktif bertema pahlawan Indonesia. Area yang dituju adalah kota-kota besar di Indonesia, yang memiliki perkembangan teknologi yang cukup pesat. Segmen pasar yang menjadi target adalah anak-anak Sekolah Dasar kelas 3 sampai dengan kelas 6, dengan umur 9 – 12 tahun.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Memperkenalkan anak-anak tentang pahlawan Indonesia melalui *game*.
2. Merancang *game* bertema pahlawan Indonesia untuk anak-anak.

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

1. Sumber data profil perusahaan dari PT. Akal Interaktif.  
([www.akalinteraktif.com](http://www.akalinteraktif.com))
2. Observasi di beberapa toko buku untuk mengetahui jenis-jenis *game* yang sedang banyak di pasaran.
3. Studi Pustaka yang dilakukan melalui buku, koran, dan internet.
4. Wawancara mendalam dilakukan kepada beberapa anak Sekolah Dasar.

## 1.5 Skema Perancangan

