

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jejak peninggalan masa sejarah di kepulauan Indonesia merupakan suatu rangkaian peristiwa yang pada akhirnya membentuk Negara Republik Indonesia. Era Pra kolonial merupakan periode awal bangsa Indonesia yaitu masa dimana kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha serta Islam tersebar hampir merata di Jawa dan Sumatera yang mengandalakan kegiatan perdagangan dan pertanian. Pra kolonial merupakan menjadi awal terbentuknya sebuah bangsa Indonesia dan dapat kita lihat pada zaman ini mengenai peninggalan-peninggalan bersejarah dalam bentuk prasasti, candi-candi, dan masih banyak lagi peninggalan bersejarah yang terdapat di Indonesia yang menjadikan sebagai identitas bangsa Indonesia dengan sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Era Pra kolonial merupakan suatu rangkaian sejarah Indonesia. Sejarah dalam bahasa Indonesia dapat berarti riwayat kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi atau bermakna riwayat asal usul keturunan, terutama bagi para raja. (Koeswoyo, Endik. 7-9). Para penggerak **nasionalisme Indonesia modern** termasuk mereka yg terlibat Gerakan Kebangkitan Nasional di awal abad ke-20 telah merujuk pada Majapahit sebagai contoh gemilang masa lalu Indonesia. Majapahit kadang dijadikan acuan batas politik negara Republik Indonesia saat ini. (Rahmat blog.re.or.id, Kamis 11-03-2010, 7:44:02 PM)

Menurut Robert Jones Shafer (1974) terdapat 3 manfaat mempelajari sejarah adalah sebagai berikut: **Memperluas pengalaman-pengalaman manusiawi.** Belajar sejarah sama artinya berdialog dengan masyarakat dan bangsa manapun dan di saat kapan pun. Dengan belajar sejarah, sikap dan kepribadian seseorang akan menjadi lebih matang. **Dengan belajar sejarah akan memungkinkan seseorang untuk dapat memandang sesuatu secara keseluruhan.** Sejarah menawarkan begitu banyak dan bervariasi kondisi dan pengalaman manusia. Sejarah diharapkan akan mampu membangun keutuhan kepribadian manusia. **Sejarah memiliki peranan penting dalam pembentukan identitas dan kepribadian bangsa.** Suatu masyarakat atau bangsa tak mungkin akan mengenal siapa diri mereka dan bagaimana mereka menjadi seperti sekarang ini tanpa mengenal sejarah. Sejarah dengan identitas bangsa memiliki hubungan timbal-balik. Akar sejarah yang dalam dan panjang akan memperkokoh eksistensi dan identitas serta kepribadi suatu bangsa. Bangsa itu, karenanya, akan bangga dan mencintai sejarah dan kebudayaannya.

Rendahnya motivasi untuk belajar sejarah karena menganggap sejarah kurang penting, sulit, dan sangat membosankan. Jadi permasalahan yang mendasar adalah terletak pada metode pembelajaran sejarah, sedangkan metode pembelajaran sendiri merupakan komponen strategis dalam sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternative terhadap permasalahan yang ada adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Pada metode kooperatif terdapat struktur tugas dan penghargaan yang berbeda dalam mengupayakan pembelajaran.

(ayuindahsari.blogspot.com).

Pengenalan sejarah kepada para generasi muda untuk mempelajari tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia dapat didukung dengan ilmu desain komunikasi visual yang diterapkan pada pembuatan *boardgame*. *Board game* merupakan media permainan namun memiliki nilai edukasi. Metode pembelajaran kooperatif merupakan metode yang menggunakan sistem berkelompok dan bersama untuk memecahkan suatu masalah atau tugas namun dibalik itu semua terdapat sebuah penghargaan dan melalui permainan *board game* metode pembelajaran kooperatif dapat diterapkan karena dalam permainan tersebut dilakukan lebih dari dua orang dan terjadi suatu interaksi antar pemain untuk mencapai suatu target yang ditentukan oleh permainan tersebut. Dalam *board game* terdapat suatu peraturan yang detail tapi tetap mudah diikuti, mekanisme permainan yang menantang logika (sekaligus meminimalkan faktor keberuntungan), dan menuntut adanya interaksi yang cukup sering antara para pemain,. (Eko Nugroho, KUMMARA)

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

- Bagaimana menarik minat kepada para remaja untuk mempelajari tentang sejarah kerajaan?
- Bagaimana merancang *board game* sebagai media untuk memberikan informasi mengenai sejarah kerajaan Indonesia?
- Bagaimana merancang board game dengan pendekatan metode kooperatif?

1.2.2 Ruang Lingkup

- Perancangan *board game* dengan menggunakan tema sejarah kerajaan Indonesia (Majapahit) ini bertujuan sebagai tugas akhir MDKV 6. Perancangan *board game* mengenai sejarah kerajaan Majapahit yang berdasarkan hasil kuesioner dan mendapatkan nilai yang paling tinggi maka dari itu untuk memulai pembuatan *board game* menggunakan cerita yang paling diminati oleh target pasar. Dalam permainan *board game* terdiri dari papan permainan, kartu, dan alat penanda seperti token dan lain-lain. Dalam pembuatan *board game* ini menggunakan metode kooperatif karena dalam metode ini pemain akan merasa ikut terlibat dalam cerita tersebut dan terdapat suatu target yang harus dicapai. Target utama adalah umur remaja dari 11-15 tahun karena terdapat 2 proses yang terjadi ketika pada masa remaja, yaitu: Proses individualisasi: Proses yang mencakup usaha-usaha seseorang individu dalam mencapai kemampuan untuk berdiri sendiri, terlepas dari perlindungan keluarga. Proses Sosialisasi: Proses yang meliputi usaha-usaha seseorang untuk hidup dalam hubungan dengan orang lain, baik di dalam maupun di luar ikatan keluarga.

1.3 Tujuan Perancangan

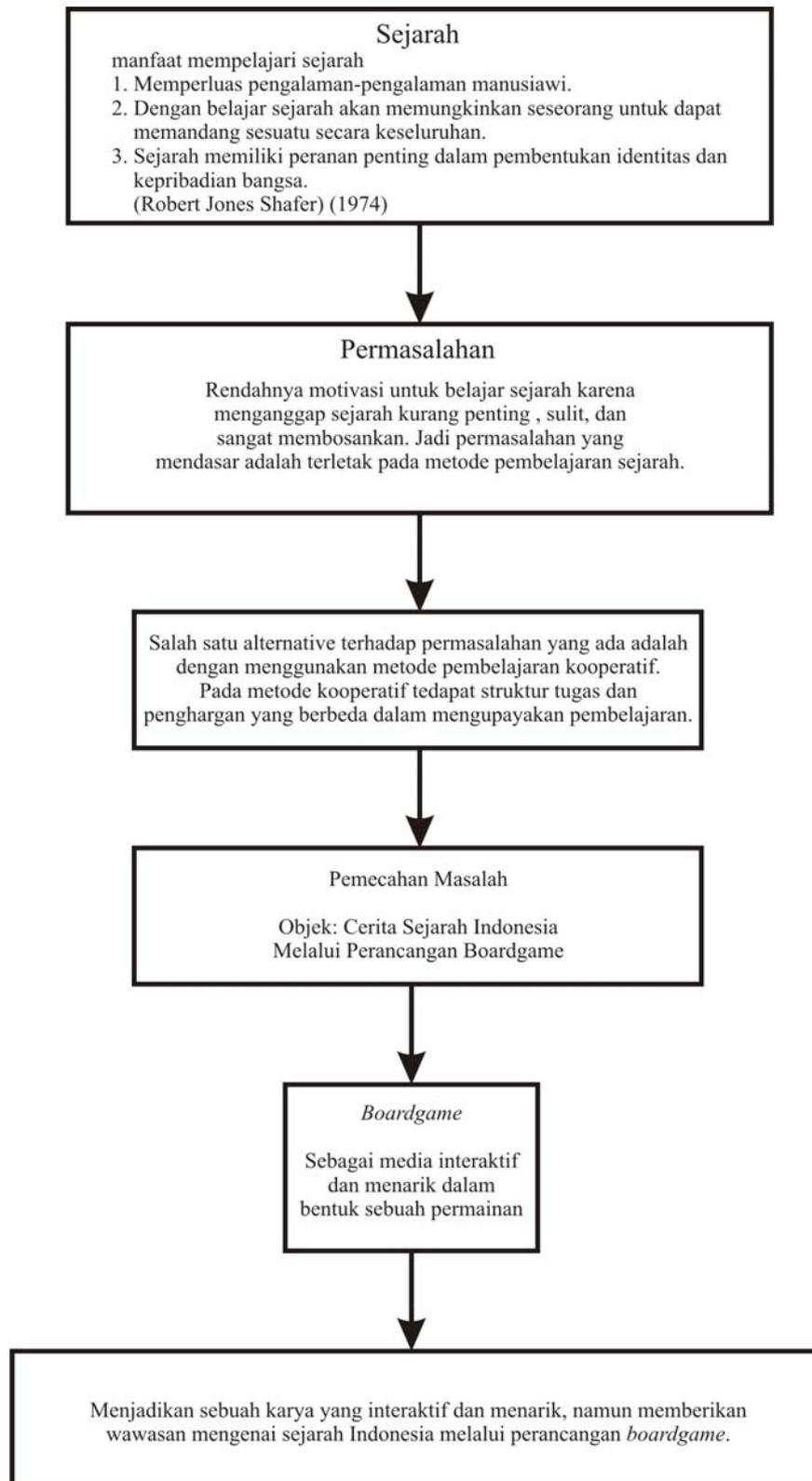
- Menarik minat kepada para remaja dalam mempelajari tentang sejarah kerajaan adalah dengan cara memperbaharui pola cara penyampaiannya dengan lebih interaktif dan menarik untuk dipelajari agar para remaja lebih dilatih tidak hanya komunikasi satu arah tetapi saling berkomunikasi.
- Merancang *board game* sebagai media untuk memberikan informasi mengenai sejarah kerajaan Indonesia.
- Merancang board game dengan pendekatan metode kooperatif.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber-sumber yang meliputi;

1. Observasi, mengumpulkan data-data dan informasi yang diperoleh dengan melakukan pengamatan yang berkaitan dengan tema manfaat dari mempelajari sejarah dengan media boardgame.
2. Wawancara, secara langsung terhadap pakar dan pemain boardgame di lapangan.
3. Pengambilan data-data yang berkaitan dengan tema dengan menggunakan internet.
4. Kuesioner terhadap target market.
5. Studi Literatur.

1.5 Skema Perancangan



Bagan 1.1 skema perancangan