

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah adalah hal yang tak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Selain merupakan cerita masa lalu, sejarah juga memiliki banyak manfaat lainnya. Sejarah dapat memberikan inspirasi pada para pembacanya melalui banyak peristiwa dalam sejarah. Sejarah juga merupakan cerminan masa lalu dimana kita dapat memetik pelajaran dari dalamnya. Semua kegagalan dan keberhasilan masa lalu dapat menjadi pendorong sekaligus pengalaman tidak langsung yang sangat berguna bagi kita.

Sejarah Bandung Awal Revolusi (1945 – 1946) adalah salah satu babak yang menarik dan edukatif. Semangat Nasionalis yang tinggi ditunjukkan oleh masyarakat Bandung bahkan dari awal proklamasi kemerdekaan. Hal itu juga dilanjutkan dengan perjuangan mereka untuk merebut kembali wilayah- wilayah yang sebelumnya masih dikuasai oleh Jepang, baik secara diplomatis maupun dengan perseteruan bersenjata.

Pada masa ini pula Bandung memiliki organisasi pemuda pertama yang merupakan suatu luapan spontan dari semangat revolusi yang tidak bisa dengan mudah dikekang oleh batasan struktur institusi. Diantaranya organisasi tersebut adalah TKR (Tentara Keamanan Rakyat), PRI (Pemuda Republik Indonesia), dan PMI (Palang Merah Indonesia).

Selain merupakan sejarah Bandung secara langsung, banyak terkandung nilai-nilai inspiratif dalam perjuangan rakyat Bandung dalam menentang penjajahan pada saat itu yang berpuncak pada pembakaran Bandung selatan yang sampai sekarang dikenang dengan nama “Bandung Lautan Api”. Namun dewasa ini sejarah Bandung Awal Revolusi kurang begitu dikenal karena dianggap sebagai salah satu pelengkap dalam materi umum pelajaran sejarah Indonesia sehingga hanya sedikit saja dari nilai yang terkandung didalamnya bisa disampaikan melalui media wajib seperti literatur buku pelajaran dan sejarah Indonesia.

Dalam Kurikulum Pendidikan Nasional hingga sekarang ini pelajaran sejarah masih merupakan materi wajib yang diajarkan pada murid-murid sekolah, terutama di SMP dan SMA.

Dalam pelajaran sejarah sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang tersedia, perjuangan masyarakat Bandung pada awal revolusi tidak dibahas dengan rinci. Hal ini dikarenakan fokus pada masa itu adalah restorasi pemerintahan Indonesia secara umum dan lebih berpusat di Jakarta. Perlawanan masyarakat Bandung pada saat itu hanya dikutip pada peristiwa “Bandung Lautan Api”, dimana pada saat itulah puncak dari perlawanan masyarakat Bandung terhadap ultimatum yang pada saat itu dilancarkan oleh penjajah untuk mengosongkan Bandung Selatan.

Selain itu metode penerapan yang dilakukan sampai saat ini lebih berpatok pada teori dan literatur sehingga dianggap kurang variatif dan membuat para murid tidak suka mempelajarinya. Padahal dilihat dari sudut *story telling* sejarah merupakan kumpulan cerita yang jika digambarkan dengan baik akan sangat menarik bagi para pembacanya.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengajak siswa untuk lebih menyukai sejarah Kota Bandung Awal Revolusi dengan menarik dan mudah dipahami?
2. Bagaimana merancang *game* mengenai pengetahuan sejarah Kota Bandung Awal Revolusi agar dapat tersampaikan dengan menarik pada siswa berusia 13 – 18 tahun.

### **1.2.2 Ruang Lingkup Kajian**

Ruang lingkup kajian dalam perancangan ini dibatasi pada pengenalan kembali sejarah Bandung secara lebih menarik. Target perancangan adalah kepada siswa berusia 13 – 18 tahun golongan menengah keatas tanpa batasan gender.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup yang telah diuraikan, berikut adalah tujuan dari perancangan yang akan dilakukan, yaitu:

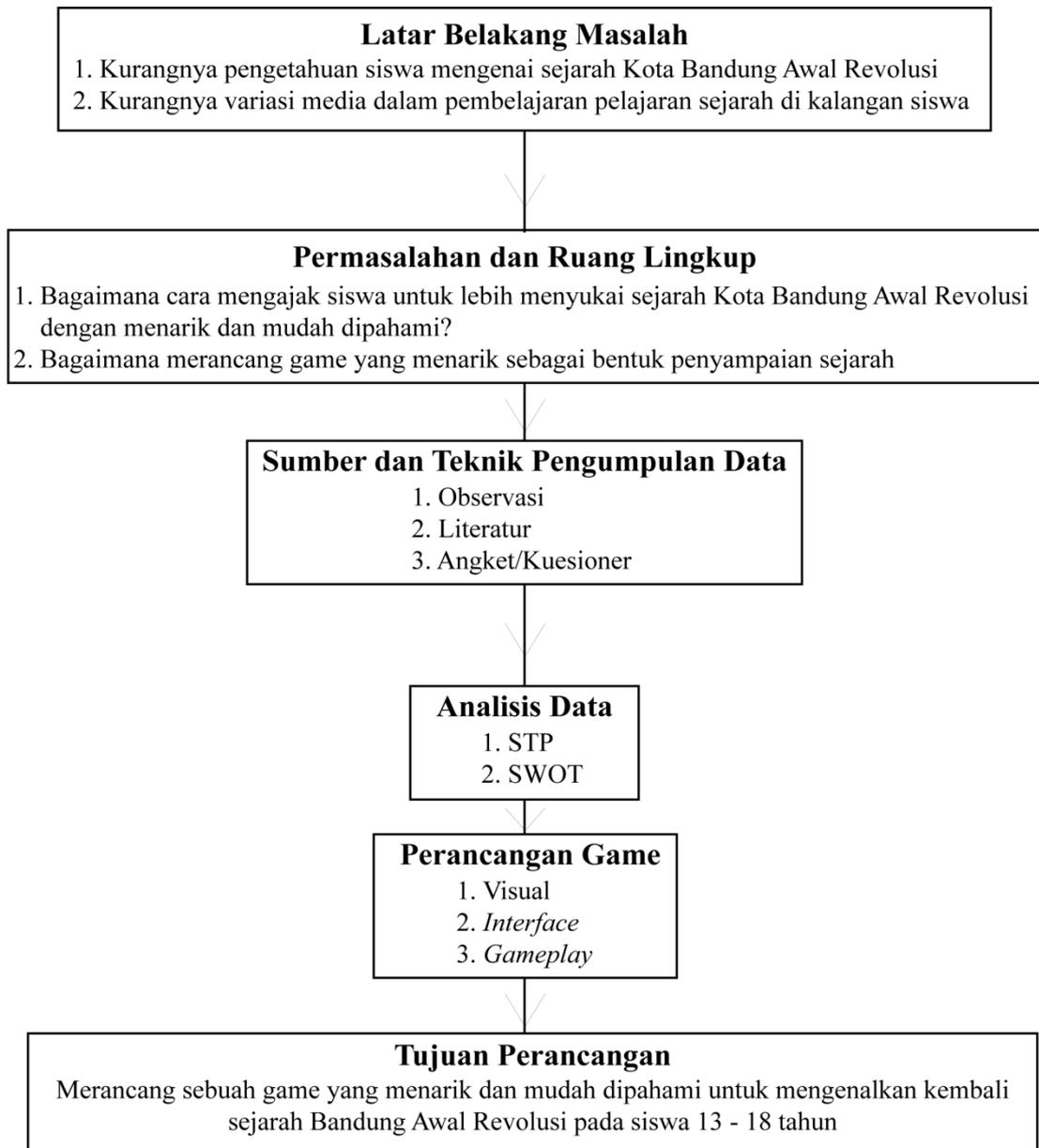
1. Memperkenalkan kembali sejarah Bandung Awal Revolusi secara menarik dengan media *game*.
2. Merancang *game* yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa 13 – 18 tahun mengenai sejarah Bandung Awal Revolusi.

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

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan *game* ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu perbandingan karya sejenis berupa *game* mengenai edukasi dan *story telling* sejarah.
2. Studi Literatur, pencarian data mengenai sejarah Bandung pra revolusi melalui majalah, koran dan internet.
3. Pembagian Angket, yaitu angket mengenai ketertarikan terhadap sejarah dan media yang disukai anak remaja SMP – SMA.

### 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan