

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang tentu ingin peristiwa sejarah kerajaan dalam negerinya dapat dikenal oleh masyarakat luar. Tetapi hal seperti ini sangat sulit untuk menjadi kenyataan. “ Faktanya orang Indonesia sendiri pada umumnya tidak meminati peristiwa sejarah negara sendiri, mereka lebih menyukai mitos dan fantasi nasionalisme ,“ menurut pendapat Van Dis (2009) yang sedang membuat dokumen tentang Indonesia untuk televisi Belanda. Beliau termasuk orang Belanda yang banyak menulis dan dikutip dalam media Belanda. Sejalan dengan pendapat ini didukung sejarawan Indonesia, Hariyono (2009).

Kebanyakan orang luar negeri yang lebih menyukai peristiwa kerajaan di Indonesia. Orang Indonesia lebih menyukai peristiwa sejarah kerajaan di luar negeri seperti negara Cina, Jepang dan Korea karena cerita sejarah yang lebih menarik. Mereka tidak peduli dan tidak ingin mengetahui tentang peristiwa sejarah kerajaan sendiri. Padahal sejarah di Indonesia memiliki banyak keunikan dan banyak peninggalan – peninggalan sejarah yang ditinggalkan pada zaman dahulu yang sudah ditemukan oleh para ahli yang dapat kita lihat di sekitar tempat peninggalannya dan museum - museum Indonesia, tetapi sekarang peninggalan – peninggalan kerajaan dipindahkan dari museum Indonesia ke museum luar negeri karena kurang pedulinya orang Indonesia akan peninggalan bersejarah tersebut.

Sejarah adalah masa depan bangsa ,sejarah dapat mengajarkan kita bagaimana bertindak dalam menghadapi situasi tertentu. Sejarah menunjukkan ajaran – ajaran yang dapat kita petik dari peristiwa yang sudah terjadi di masa lampau. Belajar sejarah itu bukan sekedar menghafal nama-nama orang, tanggal dan nama kerajaan tetapi belajar sejarah juga berarti belajar filsafat, politik, ilmu sosial bahkan agama.

Kita tidak dapat belajar apapun dari masa depan, karena kita belum mengetahui peristiwa apa yang terjadi di masa tersebut, dan kitapun tidak dapat belajar dari masa sekarang yang sedang kita jalani. Oleh karena itu, kita hanya dapat belajar dari pengetahuan – pengetahuan alam yang ada sekarang ini berdasarkan penelitian pada masa sebelumnya (Supriyanto, Heru, 2011, Manfaat Pembelajaran Sejarah Dalam Penanaman Nilai - Nilai Kebangsaan , www.sinausejarah1996.blogspot.com, 5 Januari 2013 pada pukul 09.00).

Hariyono selaku guru sejarah di Indonesia mengatakan bahwa, “Waktu yang diberikan dalam kurikulum terbatas, guru sejarah kemudian mengambil jalan pintas. Sejarah diajarkan sepotong-sepotong masalah ini sudah berakar dalam masyarakat Indonesia jauh sebelum Orde Baru. Zaman pergerakan nasional dan zaman kolonial melihat sejarah bukan sebagai wacana akademis, namun sebagai mitos nasionalisme. Mereka sampai lupa bagaimana posisi Indonesia dalam tatanan dunia. Sejarah Indonesia tidak bisa dilihat dari konteks Indonesia saja”(Hariyono, 2012, Orang Indonesia Buta Sejarah, www.rnw.nl, 5 Januari 2013 pada pukul 09.12).

Kita tidak akan sepenuhnya memahami apa yang akan terjadi pada hari ini bila kita tidak mengetahui latar belakang sejarah mengenai sebab terjadinya peristiwa tersebut. Oleh karena itu pentingnya kita belajar mengenai sejarah – sejarah yang terjadi di masa lalu, Pelajaran dan pengertian sejarah sudah diberikan kepada seseorang sejak duduk di bangku sekolah dasar. Hal ini karena dalam pelajaran sejarah, terdapat nilai penting yang bermanfaat dalam menentukan pemahaman dan pola pikir seseorang. Beberapa nilai penting tentang mempelajari sejarah di antaranya kita dapat memiliki gambaran dan pengetahuan tentang proses kehidupan yang terjadi di masa lalu. Melalui sejarah, seseorang akan bisa mengetahui sebuah fakta atas peristiwa yang pernah terjadi. Selain itu, dengan fakta kita dapat melakukan analisa dan mengetahui latar belakang sebuah peristiwa(Heru, 2011).

Manusia memiliki kecenderungan tergantung pada media, media tidak hanya terbatas pada media cetak maupun elektronik, namun juga media interaktif. Kita dapat melihat bagaimana kebutuhan akan media berkembang pesat. Selain kebutuhan akan

informasi, media juga dapat dijadikan sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia yang lainnya seperti hiburan, membangun sebuah hubungan, bahkan kebutuhan yang bersifat rohaniah. Hal tersebut membuat media berperan besar dalam kehidupan manusia atau bahkan mengendalikan kehidupan manusia (Opini,2011, Media Interaktif Berbasis Manusia dan Komputer dalam Pendidikan, <http://edukasi.kompasiana.com>, 13 Februari 2013 pada pukul 10.00).

Perkembangan teknologi semakin meningkat sehingga banyak orang yang tertarik dengan barang – barang elektronik seperti komputer, *handphone*, *iPad*, *iPod*, *Galaxy Notes* dan barang elektronik lainnya. Barang – barang elektronik sekarang digunakan untuk mempermudah dalam sistem pengajaran oleh sekolah. Seperti dalam penggunaan *E-Book* sebagai alat pengganti buku pelajaran di berbagai sekolah. *E-Book* adalah buku cetak yang diubah ke dalam format digital melalui proses digitalisasi sehingga buku tersebut dapat ditampilkan pada komputer. Dengan semakin populernya *E-Book reader* maka semakin banyak buku cetak yang diterbitkan dan dijual dalam format digital (Terindikasi, 2012, Dampak Positif dan Negatif Internet, <http://www.terindikasi.com>, 5 Januari 2013 pada pukul 09.40).

E-Book dibuat untuk keperluan pribadi dan tujuan komersial. Sejak pengguna internet berkembang dengan pesat maka banyak orang yang berbagi pengetahuan dengan menggunakan *E-Book*. Kelebihan utama dari *E-Book* adalah kita dapat membaca pengetahuan dari orang - orang yang tidak memiliki akses untuk menerbitkan pengetahuannya dalam bentuk buku cetak. *E-Book reader* atau *eReader* adalah peralatan elektronik yang digunakan untuk membaca *E-Book*. *E-Book reader* menggunakan teknologi khusus yang disebut E-Ink. *E-Ink* atau *E-paper* adalah nama yang digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana sistem kerja *E-Book reader*. Teknologi ini dapat menayangkan teks dan gambar pada saat bersamaan seperti halnya tampilan pada kertas atau koran (Wahyudi, 2009, Tentang E-Book dan *E-Book reader*, <http://duniaebook.wordpress.com>, 13 Februari 2013 pada pukul 10.09) .

Teknologi juga membuat media lain seperti koran dan televisi semakin meningkat untuk dilihat dan dinikmati. Kemudahan dan kegembiraan ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak. Harus kita sadari bahwa media telah mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia termasuk anak-anak. Anak-anak sangat menggemari media yang ada seperti komik, majalah, televisi, dan bahkan yang terbaru adalah internet. Fenomena ini tentu saja membawa berbagai dampak bagi anak-anak. Informasi dan pengetahuan yang melimpah yang didapatkan anak-anak dari media menjadi keuntungan tersendiri (2011, Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Informatika, <http://forum.kompas.com>, 12 Februari 2013 pada pukul 10.14).

Banyak anak yang tidak menyukai pelajaran sejarah karena mereka berpikir bahwa pelajaran sejarah tidak berguna untuk dipelajari seperti mengetahui peristiwa – peristiwa yang terjadi di masa lalu dan angka – angka tahun yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan mereka. Padahal dengan belajar sejarah, banyak manfaat - manfaat yang dapat digunakan dalam kehidupan sekarang atau untuk masa yang akan datang. Sejarah dapat memberikan gambaran dan menjadi pedoman bagi para anak - anak untuk melangkah dari kehidupan masa kini ke masa yang akan datang. Setiap anak akan mengetahui dan memiliki kesadaran akan pentingnya sejarah (Supriyanto, Heru, 2011, Manfaat Pembelajaran Sejarah Dalam Penanaman Nilai - Nilai Kebangsaan , www.sinausejarah1996.blogspot.com, 5 Januari 2013 pada pukul 09.00).

Pengetahuan mengenai sejarah kerajaan ini tentu akan lebih efektif jika diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak. Banyaknya sejarah kerajaan yang dapat diajarkan untuk anak - anak agar mereka dapat mengetahui peristiwa – peristiwa penting yang terjadi di masa lalu. Maka dari itu, pengenalan mengenai sejarah – sejarah kerajaan kepada anak-anak tentu sangat penting dan berguna bagi pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Banyaknya kerajaan - kerajaan yang berada di Jawa Barat seperti Kerajaan Salakanagara, Tarumanagara, Kendan, Sunda-Galuh, Pajajaran, Sumedang, dll. Maka dari itu, pengetahuan akan sejarah kerajaan di Jawa Barat sebaiknya dirancang dalam sebuah media interaktif yang

menarik seperti *E-Book* agar meningkatkan minat anak untuk belajar dan wawasan pengetahuannya meningkat (Heru,2011).

1.2 Permasalahan

Pengetahuan akan sejarah kerajaan umumnya kurang menarik minat anak-anak untuk rasa keingintahuan dan mempelajari mengenai hal tersebut. Sebuah media interaktif yang dikemas menarik untuk mengajak anak-anak terlibat dalam kegiatan belajar tersebut tentunya akan meningkatkan minat anak-anak dan dapat menambah pengetahuan mereka mengenai sejarah kerajaan Pajajaran. Kerajaan Pajajaran merupakan salah satu kerajaan yang mempunyai pengaruh besar di Jawa dan kebanyakan orang lebih mengenal kerajaan Pajajaran daripada kerajaan Sunda lainnya.

Rumusan Masalah :

- Bagaimana menyampaikan informasi untuk memperkenalkan sejarah kerajaan Pajajaran di Jawa Barat untuk anak – anak yang efektif ?
- Bagaimana merancang media interaktif untuk memperkenalkan sejarah kerajaan Pajajaran di Jawa Barat untuk anak-anak yang menarik ?

1.3 Fokus

Mengangkat kembali nilai – nilai sejarah Indonesia mengenai kerajaan Pajajaran di Jawa Barat kepada anak –anak. Akan memperkenalkan kerajaan Pajajaran mengenai hal berikut :

1. Awal mulanya Kerajaan Pajajaran
2. Silsilah urutan Raja dan Ratu Pajajaran
3. Kronologis Kerajaan Pajajaran
4. Peninggalan Kerajaan Pajajaran
5. Puncak Kejayaan Pajajaran
6. Puncak Kehancuran Pajajaran

Target audiencenya adalah anak – anak berumur 9 – 12 tahun atau setingkat Sekolah Dasar kelas 4 – 6 SD. Penggolongan kelas sosial ekonominya adalah untuk golongan menengah ke atas yang tinggal di kota Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

- Menyampaikan informasi dengan menggunakan media interaktif yang tepat dan menarik mengenai sejarah kerajaan Pajajaran di Jawa barat bagi anak - anak untuk menambah pengetahuannya mengenai hal tersebut.
- Membuat sebuah buku cerita yang diaplikasikan dalam *E-Book* yang memperkenalkan sejarah kerajaan Pajajaran di Jawa Barat untuk anak – anak sehingga meningkatkan ketertarikan dan keinginan belajar anak tersebut.

1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan demi menunjang kelangsungan perancangan ini maka akan dilakukan beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya adalah

- Observasi

Akan dilakukan observasi langsung ke beberapa tempat bersejarah atau museum untuk pengambilan data tertulis dan data gambar. Observasi juga dilakukan pada anak – anak yang akan menjadi *target audience*.

- Wawancara

Melakukan wawancara khusus kepada guru atau ahli sejarah dan kepada masyarakat sekitar guna mendapat pendapat mengenai topik ini.

- Studi Pustaka

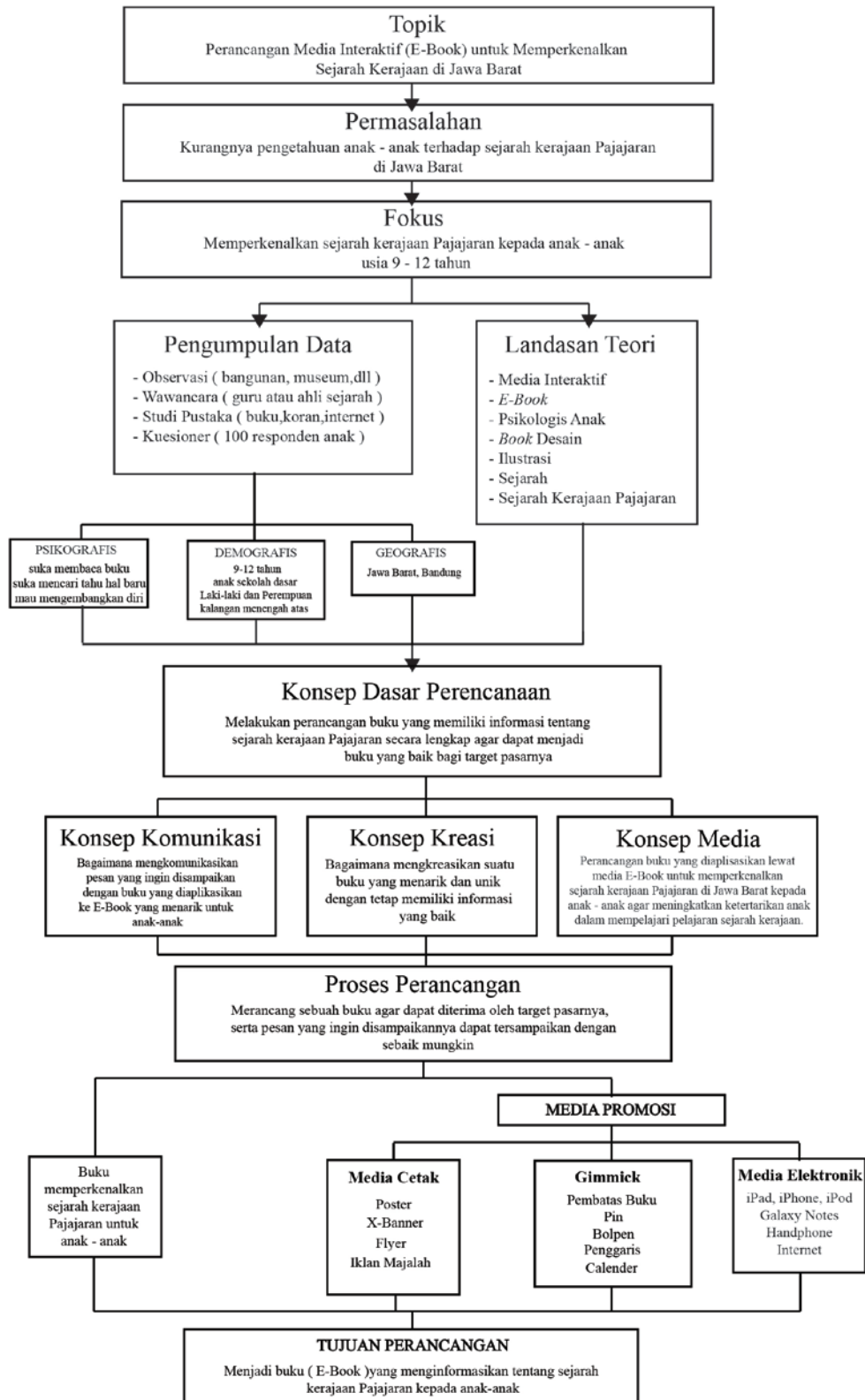
Dilakukan untuk mencari dan menambah pengetahuan semua yang bersumber dari buku, Koran, majalah dan internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Buku yang digunakan adalah “Ilmu

Pengetahuan Sosial Sejarah” , “ Filsafat Sejarah” dan “Kerajaan Sunda Pajajaran”.

- Kuesioner

Membuat dan menyebarkan kuisisioner untuk anak – anak yang berusia 9 - 12 tahun atau setingkat sekolah kelas 4 – 6 SD.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri atas 5 (lima) Bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang masalah, permasalahan, focus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan sistematika masalah.

BAB II Landasan Teori, membahas teori media interaktif, teori *E-Book*, psikologis anak, teori *book* desain, teori ilustrasi, teori sejarah dan teori sejarah kerajaan di Jawa Barat.

BAB III Uraian Data dan Analisis, membahas mengenai data yang berhubungan dengan permasalahan dan analisis perancangan media.

BAB IV Pemecahan Masalah, membahas hasil perancangan yang terdiri dari strategi komunikasi, kreatif, visual dan media. Terdapat juga sketsa dan penerapan pada media yang ditutup dengan masukan dan saran.

BAB V Penutup, terdiri atas kesimpulan dari perancangan dan saran – saran.