

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah kota yang memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi sejak jaman dahulu kala. Dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia meraih kemerdekaan pun Kota Bandung mempunyai peranan besar, salah satunya adalah peristiwa Bandung Lautan Api di mana rakyat Bandung memilih untuk membumihanguskan Bandung Selatan daripada diduduki oleh penjajah.

Sejarah bukan hanya sekedar cerita mengenai kejadian di masa lampau, melainkan sebuah refleksi kehidupan di mana kita dapat bercermin melalui nilai-nilai di balik perjalanan peristiwa tersebut. Sebagai contoh, dari peristiwa Bandung Lautan Api kita dapat memetik nilai-nilai nasionalisme, gotong royong, dan kerelaan berkorban untuk kita terapkan di dalam kehidupan kita sehari-hari.

Ironisnya, generasi muda Bandung dewasa kini kurang bisa mengapresiasi sejarah. Pelajaran sejarah dianggap membosankan karena metode pengajarannya yang terlalu berupa hafalan dan tidak semua guru bisa menyampaikannya dengan menarik sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami makna di balik teks.

Metode pengajaran pelajaran sejarah saat ini pada umumnya bersifat satu arah, yaitu melalui ceramah atau membaca teks. Metode itu tampaknya kurang efektif karena cenderung membuat siswa menjadi bosan dan apatis terhadap materi sejarah yang disampaikan. Kegagalan dalam edukasi pelajaran sejarah inilah salah satu

penyebab kemerosotan moral bangsa kita karena nilai-nilai luhur bangsa tidak terwariskan dengan baik.

Apabila ditinjau dari sudut pandang ilmu desain grafis yang penulis tekuni, salah satu penyebab kegagalan metode pendidikan pelajaran sejarah saat ini adalah kurangnya elemen grafis/visual. Padahal elemen grafis/visual tersebut dapat membantu proses pengajaran, yaitu menstimulasi persepsi visual dan memori otak untuk meningkatkan rasa ketertarikan anak pada materi dan juga empati.

Salah satu bukti berperannya elemen grafis/visual dalam menumbuhkan ketertarikan bisa kita lihat dalam media *game*. *Game* adalah media hiburan yang paling digemari oleh generasi muda masa kini karena *game* hadir dalam bentuk permainan/simulasi yang menyenangkan dan biasanya sarat dengan elemen grafis/visual yang menarik.

Seiring dengan perkembangan jaman, selain untuk hiburan, *game* di masa kini juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan suatu konten atau pesan melalui simulasi dan mekanismenya. Kini sudah banyak *game* yang dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi di balik permainan/simulasi di dalamnya.

Boardgame adalah salah satu bentuk *game* yang paling digemari saat ini karena berbagai alasan. *Boardgame* tidak membutuhkan listrik atau baterai untuk dimainkan, sehingga dapat dimainkan kapan saja. Permainan *boardgame* juga bukan berbentuk linear, melainkan sebuah simulasi sederhana yang tetap seru meski dimainkan berulang-ulang karena inti permainan *boardgame* adalah interaksi dengan sesama pemain.

Sebagai respon dari fenomena itulah penulis mengangkat topik ini sebagai Tugas Akhir. Sebagai seorang mahasiswa dan praktisi ilmu Desain Komunikasi Visual, penulis akan merancang sebuah *boardgame* untuk mengedukasi ulang nilai-nilai dari peristiwa sejarah yang ada di Kota Bandung, khususnya peristiwa Bandung Lautan Api.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Bagaimana menumbuhkan ketertarikan anak muda terhadap sejarah, khususnya peristiwa Bandung Lautan Api?
2. Bagaimana merancang visualisasi yang menarik pada media *boardgame* untuk mengkomunikasikan peristiwa Bandung Lautan Api?

Ruang lingkup atau *target audience* perancangan ini adalah remaja umur 12-18 tahun, jenis kelamin primer laki-laki, domisili Bandung dan sekitarnya, golongan menengah ke atas.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Menumbuhkan ketertarikan anak muda terhadap sejarah, khususnya peristiwa Bandung Lautan Api.
2. Merancang visualisasi yang menarik pada media *boardgame* untuk mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah Kota Bandung, khususnya peristiwa Bandung Lautan Api.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi dengan mengadakan workshop *boardgame* di organisasi kepemudaan
2. Studi literatur di perpustakaan dan Internet
3. Wawancara dengan siswa, guru, dan *boardgame designer*
4. Kuesioner

1.5 Skema Perancangan

