

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa, baik yang sudah lama hidup di Indonesia maupun keturunan asing seperti keturunan Cina, Arab, India, Belanda dan lainnya (Kansil, 2011). Hal ini dapat dilihat dengan adanya berbagai macam sejarah dan budaya yang ada di Indonesia.

Indonesia telah melalui sejarah yang panjang untuk menjadi negara kesatuan seperti sekarang ini. Berbicara mengenai sejarah Indonesia maka tak lepas dari sederet nama kerajaan yang pernah ada di Indonesia yang membawa beragam budaya. Salah satunya adalah Kerajaan Majapahit.

Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan maritim terbesar di Nusantara yang berdiri pada tahun 1293 hingga tahun 1500. Masa kejayaan Majapahit ialah ketika Hayam Wuruk mengambil posisi raja dan berkuasa dari tahun 1350 hingga tahun 1389 yang ditandai dengan pendudukan besar-besaran hingga Asia Tenggara. Hasil pekerjaannya ini juga tidak lepas dari patih yang ada di sampingnya pada masa itu yaitu, Gajah Mada.

Di jaman Majapahit perekat bangsa-bangsa di Nusantara sudah ada, yaitu berupa Sumpah Palapa, sebuah sumpah yang diucapkan oleh Gajah Mada tahun 1336 Masehi. Bunyi selengkapnya teks Sumpah Palapa menurut Pararaton edisi Brandes (1897 : 36) adalah sebagai berikut : Sira Gajah Mada patih Amangkubhumi tan ayun amuktia palapa, sira Gajah Mada : “Lamun huwus kalah nusantara isun amukti palapa, lamun kalah ring Gurun, ring Seran, Tanjung Pura, ring Haru, ring Pahang, Dompo, ring Bali, Sunda, Palembang, Tumasik, samana isun amukti palapa”. Sumpah tersebut akhirnya menjadi kenyataan. Nusantara menjadi persatuan dan

kesatuan, yang walaupun di antara pulau-pulau terpisah satu sama lainnya oleh lautan, namun rasa kesatuan dan persatuan tetap terbentuk secara utuh menyeluruh. (Pradiptonagoro, 2004). Selain itu semasa Kerajaan Majapahit Mpu Tantular menciptakan sebuah semboyan yang berbunyi “Bhinneka Tunggal Ika” yang bermakna meskipun berbeda-beda tetapi pada hakikatnya bangsa Nusantara tetap adalah satu kesatuan. Semboyan ini digunakan pada lambang negara Indonesia sekarang ini, Garuda Pancasila, untuk menggambarkan persatuan dan kesatuan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Nilai-nilai luhur dari peradaban Majapahit masih bisa dijadikan teladan dalam perspektif masa kini. Setidaknya ada enam nilai yang terkandung dalam karya besar Majapahit yang masih relevan dan bermanfaat untuk kehidupan saat ini, dan pesan itu adalah persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, rasa saling menghormati sesama umat beragama, ketaatan dalam hukum, perdamaian dan kedamaian dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, ketahanan budaya yang tangguh dalam menghadapi pengaruh budaya asing, peran kebudayaan lokal yang kuat (Hariyono, 2012).

Seperti apa yang dikatakan oleh Prof Dr. Arnold Toynbee dengan mempelajari jalannya sejarah, kita akan lebih memahami keadaan kita sekarang dan keadaan kita di masa yang akan datang. Sejarah penting untuk mempertahankan kesatuan bangsa dan membentuk generasi muda. Kutipan dari Franklin D. Roosevelt “Kita tidak selalu bisa membangun masa depan untuk generasi muda, tapi kita dapat membangun generasi muda untuk masa depan”. Berdasarkan pribahasa yang mengatakan “orang bijak belajar dari sejarah” dan “sejarah akan terus berulang” maka untuk membangun generasi muda yang baik diperlukan pembelajaran moral dari sejarah dan budaya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pelestarian sejarah dan budaya ini akan sangat menarik jika diperkenalkan kembali menggunakan media baru yang lebih modern dan menyenangkan. Salah satu media modern yang dapat diimplementasikan kepada generasi muda yaitu melalui *video game*. Melalui *video game*, pemain

berinteraksi secara langsung untuk menghasilkan umpan balik secara visual dalam sebuah layar video (United States Patents, 2008). Selain itu *video games* dapat membuat orang melihat lebih baik, belajar lebih cepat, mengembangkan mental fokus lebih baik, perkiraan lebih akurat, dan beberapa *video games* membuat pemain lebih empati, suka menolong, dan berbagi (Bavelier, 2013).

Dalam pembuatan *video game* terdapat tiga tahapan utama yaitu, pra produksi, produksi, paska produksi. Tahap pra produksi merupakan tahap dasar yang penting dalam mengembangkan konsep *video game*. Pada tahap ini, ide, gagasan, konsep, desain, sketsa diolah secara verbal dan divisualkan kembali menjadi desain ilustrasi. Pengembangan konsep desain disebut juga *concept art*.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, berikut masalah yang harus dibahas :

1. Bagaimana merancang *video game* dengan konten sejarah, budaya, politik dan perang pada jaman Majapahit yang dikemas secara kreatif, imajinatif, inovatif, dan komunikatif?

Sehubungan dengan luasnya tema dan target yang ditentukan oleh penulis maka penulis membuat batasan-batasan tertentu dalam tugas akhir ini diantaranya :

1. Tema yang ditentukan yaitu periode masa keemasaan Kerajaan Majapahit pada tahun 1342 sampai dengan 1389. Penulis akan merancang *video game* pada masa kejayaan Majapahit yang dipimpin oleh Hayam Wuruk dengan panglima perang Gajah Mada. Karena banyak pesan moral yang dapat diambil didalam peristiwa-peristiwa dimasa keemasaan tersebut.
2. Perancangan *video game* yang akan dibuat akan hanya akan sampai *concept art video game* yang meliputi cerita, karakter, setting tempat, senjata, *key art*, dan bagian lainnya yang mengandung pesan, nilai kehidupan dan kisah petualangan karena keterbatasan waktu, tenaga kerja dan biaya.

3. Batasan umur yang ditentukan yaitu umur 18 – 26 tahun dan 27-35 tahun. Karena menurut penelitian dari ESA ( Entertainment Software Association ) rata-rata pemain video game berumur 35 tahun. Sebanyak 26% pemain *video game* berumur dibawah 18 tahun, 30% berumur 18-35 tahun, 17% berumur 36-49 tahun, dan 27% berumur 50 tahun keatas.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

- Mengajak masyarakat golongan muda agar berperan untuk menjaga kesatuan dan persatuan Indonesia serta membantu melestarikan sejarah dan budaya.

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

Langkah awal dalam perancangan adalah pengumpulan dan penganalisaan data. Berikut metode yang digunakan untuk mengumpulkan data :

- Studi Pustaka  
Melalui metode ini pengumpulan data dilakukan dengan mencari sumber data melalui literatur-literatur yang berhubungan yaitu meliputi data tertulis seperti buku, artikel, kajian pustaka, dan internet mengenai perancangan *video game* dan Kerajaan Majapahit.
- Kuesioner  
Melalui metode ini penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut perancangan *video game* Kerajaan Majapahit pada 100 orang secara acak sesuai dengan batasan yang telah disebutkan.

- Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan perancangan *video game* dan sejarah serta budaya Kerajaan Majapahit kepada sumber terkait yang dianggap berpengalaman atau ikut mengambil bagian dari industri kreatif lokal.



