

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keragaman dimulai dari budaya, bahasa, adat istiadat, suku, ras, dan lain sebagainya. Di dalam keberagaman tersebut pasti ada sejarah yang menceritakan suatu kejadian dan masing-masing memiliki cerita tersendiri. Salah satu sejarah Indonesia adalah mengenai cerita dan peristiwa Kerajaan yang ada di Indonesia. Kerajaan Hindu-Budha merupakan Kerajaan yang pengaruhnya sangat kuat dan dampaknya masih ada hingga sekarang di Jawa seperti Kerajaan Majapahit, Sriwijaya, Banten, dan lain-lain yang sudah sangat dikenal baik oleh masyarakat Indonesia.

Kerajaan Pakuan Pajajaran merupakan salah satu Kerajaan Hindu-Budha yang dulunya diberi nama Kerajaan Tarumanagara (Kerajaan Sunda). Kerajaan itu dibangun oleh Sri Jayabhupati pada tahun 923 M yang terletak di Pakuan (Bogor) Jawa Barat. Kerajaan Pakuan Pajajaran berjaya ketika diperintah oleh Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi yang dikenal akan sosok Raja yang adil dan bijaksana. Kerajaan Pakuan Pajajaran merupakan kerajaan terbesar ke 2 dan merupakan saingan dari Kerajaan Majapahit, jika sebelah timur ada Majapahit maka penyeimbangannya di sebelah barat adalah Kerajaan Pajajaran. Salah satu dampak dari Kerajaan Pakuan Pajajaran hingga pada saat ini salah satunya adalah Pelabuhan Sunda Kelapa yang berada di Jakarta yang pada saat itu digunakan sebagai jalur perdagangan antar negara, baik itu dalam negeri maupun luar negeri (Sumber:<https://nrmnews.com/2011/01/30/sri-baduga-maharaja-prabu-siliwangi-raja-galuh-pakuan-padjajaran-yang-adil-bijaksana-3/>, diakses pada jam 03.00 pada tanggal 30/10/2016).

Namun, Kerajaan Pakuan Pajajaran tidak banyak dikenal oleh masyarakat dikarenakan fakta keberadaannya yang sangat minim dan hal tersebut menyebabkan peristiwa penceritaan Kerajaan Pakuan Pajajaran pun menjadi sangat minim baik dalam cerita rakyat maupun pembelajaran sejarah. Dari laman Siloka, Kerajaan Pakuan Pajajaran pun hanya memiliki peninggalan yang minim, salah satu peninggalan tersebut adalah

Mahkota Binokasih yang sekarang merupakan ikon dari Museum Prabu Geusan Ulun dan menjadi primadona dari Kota Sumedang (Sumber: <http://siloka.com/di-manakah-mahkota-kerajaan-pajajaran-berada.html>, diakses jam 10.10, tanggal 30/01/2016).

Hasil data dan fakta tentang keberadaan Kerajaan Pakuan Pajajaran yang minim membuat buku pembelajaran sejarah, cerita rakyat, dan cerita anak hanya menginformasikan tentang kejayaan Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi, padahal jika diteliti ada begitu banyak informasi yang belum terkuak oleh para ahli. Informasi mengenai Kerajaan Pakuan Pajajaran pun menjadi sangat sedikit diceritakan jika dibandingkan dengan Kerajaan Majapahit yang sudah sangat dikenal oleh remaja.

Berdasarkan riset yang penulis temukan bahwa, kurikulum pembelajaran tentang sejarah Kerajaan Hindu-Budha sebenarnya sudah diberikan ketika memasuki SD, namun dikarenakan pembelajaran sejarah yang monoton hingga SMA menyebabkan kecenderungan remaja mempelajari dan mengingat sejarah sangat minim bahkan terlupakan. Buku belajar sejarah di Indonesia pun hanya bervisualkan hitam putih dan penjelasan teori yang sangat panjang menjadi salah satu faktor remaja dalam malas membaca dan tidak tertariknya mereka mempelajari sejarah Indonesia.

Board game dapat melatih pemainnya untuk bekerja sama, berinteraksi, berkumpul bersama dengan teman-teman, dapat terjadinya pertukaran informasi dan melatih cara berpikir remaja dalam melakukan suatu tindakan. Hal ini dapat mengurangi remaja yang individualis akibat perkembangan teknologi.

Dari data tersebut penulis ingin membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan efektif melalui media *board game* yang bertemakan Sejarah Kerajaan Pakuan Pajajaran. Diharapkan dengan dibuatnya *board game* ini remaja dapat mempelajari sejarah baik di dalam pembelajaran di sekolah maupun tidak, serta dapat mengenal lebih mendalam tentang Kerajaan Pakuan Pajajaran.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan data dan fakta yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif tentang Kerajaan Pakuan Pajajaran agar dapat diminati dan dikenal oleh kalangan generasi muda?
2. Bagaimana merancang visual yang sesuai dengan target market?

Data-data penunjang akan didapat dari ruang lingkup penelitian dari remaja di Kota Bandung dengan rentang umur 13-18 tahun. Target yang dituju baik yang mengetahui Kerajaan Pakuan Pajajaran maupun sebaliknya.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup di atas, maka tujuan dari perancangan ini membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif tentang Kerajaan Pakuan Pajajaran agar dapat diminati oleh kalangan generasi muda.

1. Merancang media edukatif dan efektif yang bertemakan Kerajaan Pakuan Pajajaran agar menjadi media alternatif dalam mempelajari sejarah nusantara.
2. Merancang visual yang berdasarkan pada hasil data riset yang disenangi oleh kaum remaja pria dan wanita.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

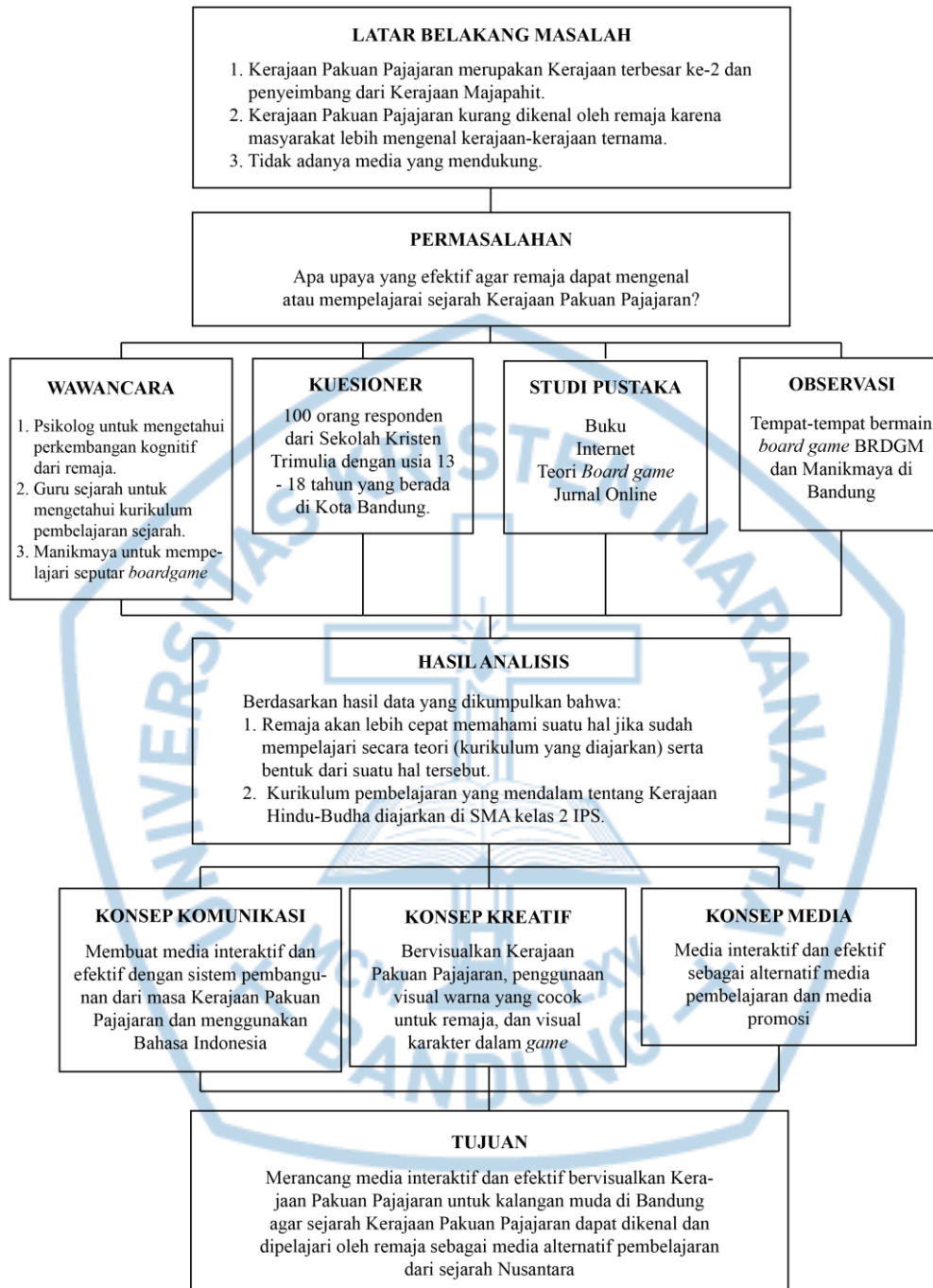
Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Studi pustaka untuk mendapatkan data dan informasi melalui buku *Melacak Sejarah Pakuan Pajajaran dan Prabu Siliwangi*, (Danasasmita, 2015), dan media internet untuk penambahan data.
2. Wawancara dengan pihak terkait yaitu psikolog remaja untuk perkembangan kognitif remaja dan target yang tepat, guru sejarah untuk mengetahui kurikulum yang diajarkan, dan Manikmaya untuk informasi terkait dengan *board game*.

3. Kuesioner yang dibagikan kepada 100 orang responden Sekolah Kristen Trimulia dari rentang usia 13-18 tahun yang berada di Kota Bandung, pada tanggal 25 Januari 2017.
4. Observasi terhadap tempat bermain *board game* di Bandung.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber: Dokumen Penulis)