

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah yang diberikan kepada remaja di tingkat sekolah seringkali mendorong apati terhadap pembahasan sejarah. Hal ini ditunjukkan oleh Kurniawan (2017) dalam kajiannya yang membahas pendidikan sejarah. Gilbert (2019) juga menekankan apati pelajar dalam mendekati sejarah secara kritis dan komprehensif. Hal ini dapat menjadi permasalahan serius terutama jika dalam proses pengenalan pemuda terhadap sejarah lebih banyak terekspos kepada media yang menyajikan sejarah tanpa kepedulian terhadap literasi sejarah.

Penting bagi generasi muda untuk memiliki ketertarikan dengan literasi sejarah. Menurut Nokes dalam Stephanie M. Bennet (2014), literasi sejarah adalah “kemampuan untuk bernegosiasi dan membuat interpretasi dan pemahaman dari masa lalu menggunakan dokumen dan artefak sebagai bukti. Literasi sejarah lokal berperan untuk meningkatkan empati siswa terhadap kekayaan sejarah dan budaya yang terdapat di daerahnya (Wibowo, 2017). Literasi sejarah penting bagi generasi muda dalam pendidikan karakter terutama untuk memupuk rasa nasionalisme.

Rasa acuh terhadap sejarah memiliki dampak yang buruk bagi generasi muda. Menurut Barton dan Levstik (2004) dalam Gilbert (2019), generasi muda tidak akan berusaha membuat keputusan yang masuk akal, memperluas pandangan mereka mengenai kemanusiaan, atau memikirkan kepedulian bersama apabila mereka tidak memiliki kepedulian dengan sejarah. Hal ini menunjukkan pembelajaran sejarah penting untuk meningkatkan daya pikir kritis.

Minat remaja terhadap sejarah mengalami penurunan terlihat dalam infografik dari laman zenius (zenius.net, diakses pada 3 November 2022) mengenai pelajaran yang tidak disukai dalam Putri (2021), mata pelajaran sejarah berada pada posisi ke-empat dari ranking mata pelajaran yang dibenci dari 1340 responden kelas 12 SMA. Kemudian dalam penelitian Octavia (2021)

38 responden penduduk di Jawa Timur yang berusia 13-23 tahun 60% di antaranya masih belum memahami sejarah Singasari.

Dalam mengenalkan sejarah ke generasi muda, diperlukan strategi khusus terkait media yang dekat dengan mereka sehingga generasi muda tidak hanya mengenal sejarah melalui kegiatan belajar dalam kelas tapi dari hal-hal yang akrab dengan keseharian, hiburan, atau hobi mereka. Pendiri Komunitas Historia Indonesia Asep Kambali mengatakan, konten hiburan dan media sosial dapat digunakan untuk memberikan informasi terkait sejarah (lifestyle.bisnis.com, *Begini Cara Mengenalkan Sejarah untuk Generasi Milenial*, diakses pada 21 Oktober 2022). Menurut Kurniawan (2017), bahasa yang digunakan dalam buku paket dan LKS ini merupakan bahasa ilmiah yang cenderung membuat peserta didik mudah bosan karena sejarah menjadi pelajaran yang dimaknai sebagai kegiatan menghafal tanggal peristiwa saja. Dalam Gilbert (2019), remaja menjadi tertarik dengan sejarah ketika mereka merasakan hubungan manusiawi dengan tokoh-tokoh sejarah dan kesadaran akan adanya berbagai perspektif dalam sejarah.

Media dengan tema sejarah lokal juga perlu diberagamkan. Menurut Octavia (2021), generasi sekarang lebih menyukai dan tertarik mempelajari sejarah negara lain. Hal ini terjadi karena banyak produk grafis impor berbentuk gim atau komik dengan tema sejarah luar negeri. Misalnya, gim *Sengoku Basara* yang mengambil tema *sengoku jidai* di Jepang atau *visual novel* berjudul *Hakuoki* dengan karakter-karakter *shinsengumi* yang berasal dari Jepang.

Pembelajaran sejarah tidak harus selalu berada di dalam kelas. Menurut kriteria yang telah dijabarkan Gilbert (2019), gim dapat menjadi media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan keunggulan gim sebagai media digital adalah pemain dapat terlibat langsung dalam progres cerita. Dalam wawancara yang dilakukan oleh JawaPos pada 2019 dengan Deputi Infrastruktur Bekraf Hari Santosa Sungkari pada Juni (jawapos.com, *Langkah Bekraf Dorong Perkembangan Industri Game Online*, diakses pada 9 September 2022), gim pada zaman sekarang bukan sekadar *entertainment* tapi juga sebagai alat edukasi, periklanan, dan pendukung ekonomi kreatif.

Kisah pendirian Singasari yang diambil dari kitab *Pararaton* masih relevan

dengan masyarakat Indonesia. Salah satu bukti masih diminatinya tema Singasari oleh generasi muda yang menggemari *webtoon* adalah terbitnya *webtoon official Dedes* di Webtoon Line karya egestigi. Menurut laman Webtoons.com (diakses pada 11 Oktober 2022), *Dedes* telah dibaca 15,7 juta kali, 493.958 orang berlangganan, dan mendapat rating 9,85. Namun, *webtoon* ini tidak memberikan perspektif yang beragam terhadap kejadian yang dikenal masyarakat. *Webtoon Dedes* hanya berfokus pada aspek romansa Dedes dengan Arok dan Tunggul Ametung sehingga tidak menjadi media yang baik bagi pemuda atau pelajar untuk mengenal kompleksitas periode sejarah masa itu.

Salah satu karya novel roman histori berlatar Singasari adalah *Arok Dedes* karya Pramoedya Ananta Toer. Pram adalah salah satu penulis ternama Indonesia yang terkenal dari banyak hasil tulisannya seperti *Bumi Manusia* dari “Tetralogi Buru”. Dalam novel ini, Pram fokus menyorot intrik-intrik politik semacam perebutan kekuasaan, perselisihan antara aliran kepercayaan, serta adu domba antara pemegang kekuasaan dibandingkan dengan elemen-elemen mistis seperti kutukan keris Mpu Gandring. *Arok Dedes* memberikan kesempatan generasi muda untuk berkenalan dengan kisah Singasari dengan lebih kompleks dan kritis.

*Arok Dedes* memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi gim. Sebuah *visual novel* fiksi sejarah Indonesia yang dapat memberikan pengalaman bermain nan interaktif tanpa melepaskan narasi yang telah disusun Pram dalam novel aslinya. Bentuk gim *visual novel* juga memberikan pengalaman *cause and effect* (sebab-akibat) melalui *multibranching* (memiliki banyak cabang akhiran cerita). Mengingat pasar gim di Indonesia yang sedang berkembang dengan pendapatan gim dalam negeri yang mencapai US\$1,92 miliar pada 2021 serta menempati peringkat ke-16 secara global pada tahun 2021 (dataindonesia.id, *Pasar Gim di Indonesia Mencapai US\$1,92 miliar pada 2021*, diakses pada 9 September 2022) dan nilai-nilai sejarah yang ada dalam novel ini, maka perancangan ini diharapkan akan menjadi jembatan bagi generasi muda untuk mengenal dan menikmati sejarah berdirinya Singasari melalui *Arok Dedes*.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang gim *visual novel Arok Dedes* untuk meningkatkan kesadaran literasi sejarah bagi remaja Indonesia?

## C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan bentuk wahana baru bagi novel *Arok Dedes* dalam bentuk media audio visual interaktif yaitu gim sehingga menjadi jembatan bagi generasi muda untuk mengenal dan menikmati *Arok Dedes*, sejarah berdirinya Singasari serta meningkatkan literasi sejarah.

## D. Batasan Masalah

### 1. Batasan konten

Perancangan akan berfokus pada pembuatan aset-aset visual yang akan digunakan dalam gim seperti *sprite* karakter, latar belakang, *scene*, dan *desain antarmuka* (UI) yang akan digunakan dalam *prototipe* gim. Konten gim adalah alih wahana dari novel *Arok Dedes* dengan konsep visual dari adaptasi *concept art* ke gim. Bagian cerita yang dialih wahanakan berfokus pada aspek feminitas yaitu konflik dan perkembangan karakter Dedes. Pengerjaan musik latar belakang, *sound effect*, serta pemrograman dilakukan secara kolaboratif.

### 2. Batasan media

#### a. Format Media

*Prototipe* gim *visual novel* yang dapat dimainkan.

#### b. Publikasi Media

Gim akan dipublikasikan melalui *playstore android*.

#### c. Media Pendukung

Poster, trailer, aksesoris berupa *totebag*, gantungan kunci, *notebook*, dan *pouch* serta poster untuk media sosial.

### 3. Batasan *target audience*

Hasil akhir ditunjukkan kepada target audiens utama yaitu remaja akhir Indonesia yang memiliki ketertarikan dengan gim *visual novel* atau gim *story-focused*. Gim dapat dinikmati secara kasual baik untuk remaja maupun untuk umum.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi *Target Audience*

Perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan sisi kisah Singasari melalui kacamata Pram kepada remaja Indonesia dan menumbuhkan rasa keingintahuan yang lebih dalam terhadap sejarah lokal. Perancangan juga dilakukan untuk menambah literasi sejarah remaja Indonesia.

### 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi semangat untuk mahasiswa lain dengan perancangan sejenis dan menjadi *framework* untuk perancangan serupa.

### 3. Bagi Dunia Pengembangan Gim di Indonesia

Perancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat bagi pengembang gim lokal untuk mencoba merintis gim yang diangkat dari sejarah milik negeri sendiri.

### 4. Bagi Masyarakat Umum

Menjadi jembatan generasi muda untuk mengenal kisah Singasari dan memperkaya media yang mengangkat sejarah lokal.

## F. Metode Perancangan

### 1. Riset

#### a. Identifikasi Persoalan

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang, terdapat beberapa poin penting, yakni:

- 1) Remaja menjadi tertarik dengan sejarah ketika mereka merasakan hubungan manusiawi dengan tokoh-tokoh sejarah dan kesadaran akan adanya berbagai perspektif dalam sejarah.
- 2) Diperlukan strategi khusus terkait media yang dekat dengan remaja Indonesia sehingga generasi muda tidak hanya mengenal sejarah melalui kegiatan belajar dalam kelas.
- 3) Media dengan tema sejarah lokal perlu diberagamkan.

b. Data yang Dibutuhkan

1) Data Verbal

a) Data Primer

Perancangan ini membutuhkan data yang akan disebar kepada 40 responden dengan kriteria remaja akhir (18-22 tahun), berkewarganegaraan Indonesia, dan menggemari gim *visual novel*. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui ketertarikan remaja terhadap gim bertema sejarah.

b) Data Sekunder

Data sekunder yang diperlukan berupa teori-teori mengenai komunikasi visual ilustrasi dan referensi gim dan perancangan serupa lainnya. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber yang telah ada yaitu dokumentasi, gim sejarah melihat dari aspek genrenya, buku kepustakaan, internet, skripsi, dan media lainnya.

2) Data Visual

Data visual diperoleh dari artefak kerajaan Singasari yang didapatkan dari buku, foto, internet, maupun dokumentasi pribadi.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah seluruh bahan bacaan yang mungkin pernah dibaca dan dianalisis, baik yang sudah dipublikasikan maupun sebagai koleksi pribadi yang digunakan sebagai referensi dasar. Perancangan ini berdasar pada dua buku yaitu *concept art Arok Dedes* dan novel *Arok Dedes* karya Pram serta jurnal-jurnal dengan perancangan serupa.

b. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap sebuah objek untuk mendapatkan informasi dari objek tersebut. Observasi partisipasi adalah observasi dengan pengamat yang ikut terlibat langsung dengan objek yang sedang diamati.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh dan menyimpan data yang digunakan untuk perancangan. Dokumentasi didapatkan melalui survey dan proses produksi.

d. Survey

Survey adalah proses mengambil data dari responden melalui penyebaran angket yang diberikan oleh peneliti. Hasil survey kemudian dianalisis untuk menciptakan media yang sesuai dengan preferensi *target audience*. Perancangan ini membutuhkan data yang akan disebar kepada 30 responden dengan kriteria remaja akhir (18-22 tahun), berkewarganegaraan Indonesia yang disebar melalui *Google Form* secara daring.

e. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan antara narasumber dengan pewawancara yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan kepada orang yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

3. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. What : Apa yang akan dirancang?
- b. Who : Untuk siapa perancangan ini ditujukan?
- c. Where : Dimana batasan lokasi *target audience* dalam perancangan ini?
- d. When : Kapan perancangan ini dilaksanakan?
- e. Why : Kenapa perancangan ini perlu dilaksanakan?

f. How : Bagaimana merancang gim *visual novel Arok Dedes* untuk meningkatkan kesadaran literasi sejarah bagi remaja Indonesia?

#### 4. *Brainstorming* dan Ideasi

- a. Melakukan *brainstorming* dan *breakdown* permasalahan untuk menemukan solusi yang tepat sekaligus membuat *mind map*.
- b. Setelah *mind map* dibuat, media yang terpilih adalah gim dengan konten yang diambil berdasarkan buku fiksi sejarah *Arok Dedes*.
- c. Gim *visual novel Arok Dedes* dirancang sebagai media untuk remaja Indonesia dan menumbuhkan rasa keingintahuan yang lebih dalam terhadap sejarah lokal. Perancangan juga dilakukan untuk menambah literasi sejarah remaja Indonesia.

#### 5. Perancangan Media

Perancangan ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Luther dalam Prayogha dan Pratama (2020), proses pengembangan sebuah karya multimedia mencakup 6 proses, yaitu:

##### a. *Concept*

- 1) Riset
- 2) Mengumpulkan referensi visual
- 3) Menentukan konsep dan jenis aplikasi
- 4) Merancang *moodboard* dan *concept art*

##### b. *Design*

- 1) Merancang *game design document*
- 2) Menulis naskah cerita gim
- 3) Merancang *storyboard*
- 4) Merancang *flowchart* UI/UX

##### c. *Material Collecting*

- 1) Merancang aset visual gim
- 2) Mencari aset audio

##### d. *Assembly*

- 1) Pembuatan program gim dengan Unity dan Tyrannobuilder

e. *Testing*

1) Pengujian kepada *target audience*

f. *Distribution*

1) Pengunggahan aplikasi gim pada *playstore*

2) Pembuatan merchandise

6. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji publik

Uji publik dilakukan dengan memberikan gim kepada 3 hingga 10 *target audience*. Respon kemudian dikumpulkan melalui angket.

b. *Feedback*

Umpan balik yang diterima setelah uji publik dikumpulkan kemudian dianalisis.

c. Identifikasi perbedaan antara ekpetasi dengan hasil di lapangan

Hasil media awal dibandingkan dengan hasil media akhir untuk menemukan perbedaannya.

d. *Improve* dan *upgrade*

Hasil umpan balik serta hasil identifikasi perbedaan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penambahan pada hasil akhir.

e. Validasi

Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah konten yang diangkat dari bentuk novel menjadi gim sudah sesuai kepada *stakeholder*.

G. Definisi Operasional

1. Gim *Visual novel*

*Visual novel* adalah salah satu subgenre dari video gim. Menurut Cavallaro (2010:8), *visual novel* (“*bijuaru noberu*”) merujuk pada pengalaman *gameplay* interaktif dan multibranching (memiliki banyak cabang cerita). *Visual novel* umumnya lebih berfokus pada sisi naratif dalam sebuah game melalui dialog ekstensif, latar statis yang disertai *sprite* karakter, dan *audio*. Subgenre ini memaksimalkan elemen audiovisual dan naratif yang dimiliki dalam menghadirkan penceritaan sehingga menciptakan imersi secara naratif (Dewi dan Grahita, 2020). *Visual novel*

menghadirkan beberapa cabang *ending* yang dapat dicapai dengan memilih opsi tindakan atau percakapan yang disajikan dalam beberapa segmen gim. Kehadiran cabang-cabang ini menjadi *replay value utama* dari *visual novel*.

Untuk kebutuhan perancangan gim ini dibutuhkan riset pra produksi yang detail seperti membuat *concept art*. *Concept art* perlu dilakukan dalam tahap karena berguna sebagai fase eksplorasi ide, gagasan, dan pondasi dalam merancang visual gim. Rancangan yang telah dibuat dalam *concept art* masih dapat berubah di fase akhir produksi. *Merancang Concept art "Arok Dedes" Adaptasi Novel Pramoedy Ananta Toer* adalah *concept art* yang ditulis oleh Baskoro Suryo Banindro, Asnar Zacky, dan Rikhana Widya Ardilla dan diterbitkan pada tahun 2021 oleh BP ISI Yogyakarta. Buku ini menyertakan beberapa visualisasi karakter utama dalam novel mulai dari sketsa hingga hasil akhir, termasuk di dalamnya tokoh-tokoh utama dan pendukung, latar belakang, bangunan, pasukan, serta sketsa cuplikan adegan.

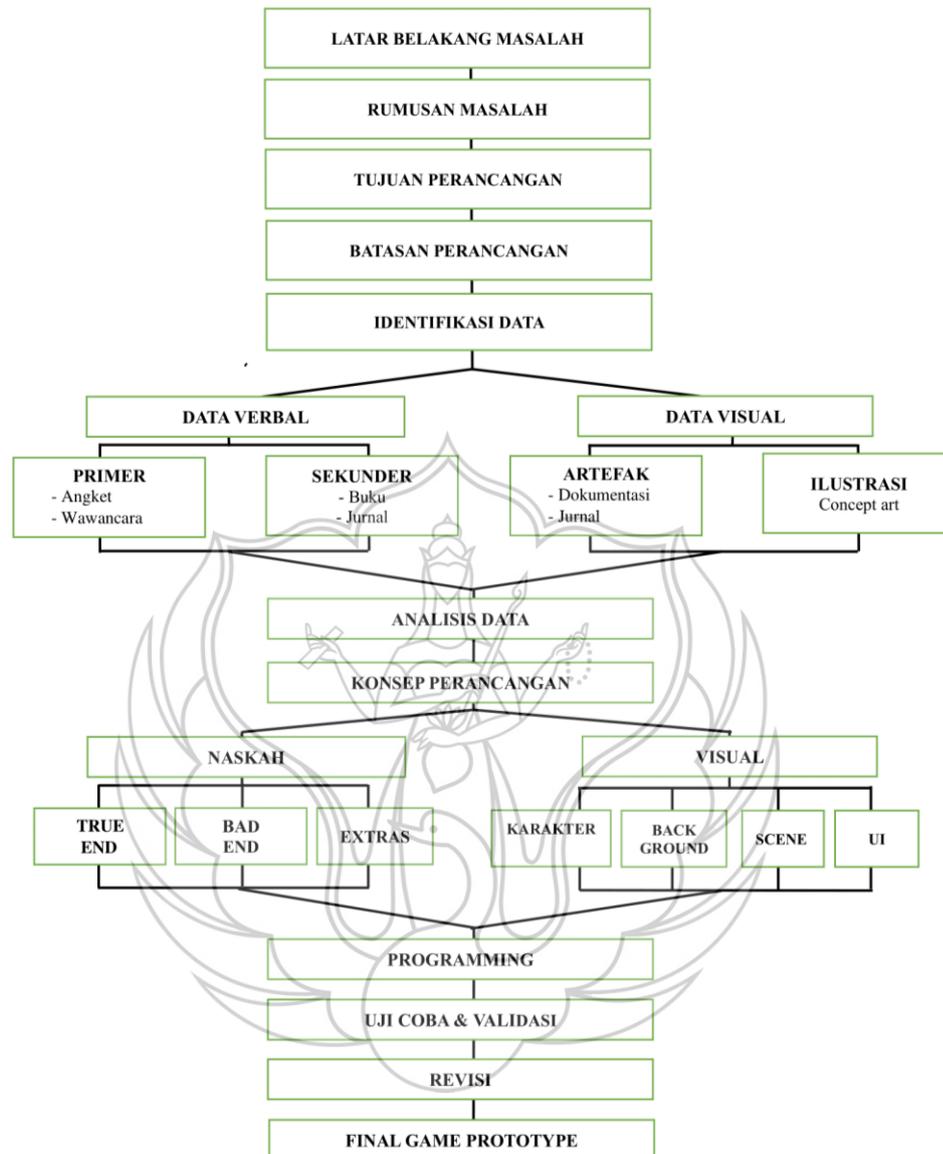
## 2. Remaja akhir

Menurut American Academy of Pediatrics, remaja akhir atau *late adolescent* termasuk dalam kisaran umur 18-21. Periode *late adolescent* dimulai pada usia 18 tahun ditandai oleh tercapainya maturitas fisik secara sempurna (Batubara, 2016). Dalam perancangan ini, remaja akhir dibatasi dari umur 18-22 tahun.

## 3. Literasi Sejarah

Menurut Zahroh (2014) literasi sejarah dapat diartikan sebagai suatu sikap literat terhadap sejarah berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dikembangkan oleh peserta didik. Literasi sejarah menumbuhkan kemampuan berpikir kritis terhadap sejarah seperti menanyakan bukti, sebab-akibat, dan penjelasan melalui kegiatan membaca dan menulis.

## H. Skematika Perancangan



Skema 1. 1 Skematika Perancangan