

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Dalam pendidikan formal, sejarah menjadi salah satu dari banyaknya cabang ilmu yang dijadikan mata pelajaran dalam sekolah. Namun bukanlah hal yang baru lagi ketika dimasa kini sejarah mulai dilupakan, dan bagaimana generasi muda banyak yang tidak tertarik dengan sejarah karena dianggap membosankan dan tidak penting untuk kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sejarah pada dasarnya sudah cukup menguras, ditambah buku-buku pelajaran sejarah untuk siswa sangat padat, tekstual dan monoton semakin membuat siswa jenuh dan memilih untuk tidak ikut belajar dengan benar atau bahkan tidur.

Slameto (2003, hlm. 180) mengemukakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Slameto (2003, hlm. 57) juga memaparkan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat siswa terhadap belajar juga dipengaruhi dari cara penyampaian dan pemilihan materi. Konten buku siswa yang terlalu padat dan tekstual cepat membuat siswa malas untuk membacanya.

Daryanto (1993, hlm. 27) menjelaskan bahwa “media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bisa dinikmati melalui panca indra mata”. Media visual memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual biasa digunakan dalam buku pelajaran siswa, dan biasanya dapat membantu untuk menarik minat membaca dan belajar, namun tetap jika disajikan hanya untuk fungsinya sebagai contoh maka akan tidak terlalu efektif dalam menarik minat.

Berdasarkan pengalaman Penulis selama duduk di bangku sekolah, semakin tinggi tingkat pendidikan formal siswa, semakin sulit juga menarik minatnya dalam belajar. Terutama siswa SMA yang sudah mulai dewasa, dalam pelajaran sejarah biasanya identik dengan “bosan dan ngantuk”. Cara pembelajaran yang tidak tepat atau terlalu monoton juga tidak akan membantu. Padahal sejarah Indonesia layak untuk dipelajari dan dikenang. Terutama dengan bagaimana materi-materinya yang semakin serius mengenai masa lalu Indonesia, seperti bab-bab nya yang membahas tentang Zaman Kerajaan di Indonesia yang bisa dibilang merupakan masa yang berjaya.

Menurut Penulis sendiri, jika dilihat dengan singkat sejarah mungkin memang tidak terkesan memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi kebanyakan orang biasa. Namun jika melihat gambaran besarnya tentu sejarah memiliki dampak yang sangat besar. Memahami apa yang membuat wujud dunia sekarang juga membutuhkan kajian dari sejarah. Tidak mungkin sesuatu muncul dan ada begitu saja, kecuali hal-hal dalam konteks religius yang memang ditakdirkan oleh Tuhan untuk tidak bisa dilampaui oleh kekuatan manusia. Selain fungsinya, sejarah juga sebagai kenangan yang layak diingat. Entah itu baik maupun buruk, pasti ada sesuatu yang harus atau bisa dikenang sebagai bentuk apresiasi dan hormat terhadap apapun yang terlibat dalam sejarah tersebut.

Setiap negara pasti memiliki sejarah, baik maupun buruk pasti akan dikenang dengan berbagai macam cara atau media. Indonesia merupakan salah satu negara dengan sejarah yang kaya dan menarik untuk dikaji. Era pembangunan negara pasca kemerdekaan, era perjuangan untuk kemerdekaan, era pre kemerdekaan, terus mundur hingga zaman kerajaan hingga zaman pra sejarah semuanya menarik. Era atau zaman dalam sejarah Indonesia yang paling dapat perhatian masyarakat luas itu pada Zaman Kerajaan, terutama masa Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Majapahit.

Dari apa yang telah dipelajari dari pembelajaran sejarah, Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit dikenal sebagai beberapa dari kerajaan kuat yang pernah ada dalam peradaban manusia. Kedua nama Kerajaan tersebut dikenang dengan baik dalam catatan sejarah Kerajaan Talasokratis yang pernah berkuasa dengan beberapa kerajaan

Audi Anindita Pramesti, 2023

*PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI
SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indonesia lainnya, terutama Kerajaan Majapahit yang kekuasaannya lebih luas hampir seluruh Asia Tenggara. Memang kejayaan dalam sejarah Indonesia ini patut dikenang. Banyak pula media luar Indonesia yang meliput Kerajaan Talasokratis ini serta perannya dalam perkembangan sejarah, yang berhasil menarik audiens besar dari seluruh penjuru dunia, bahkan berhasil menangkap perhatian generasi muda dan memberi rasa penasaran serta rasa suka terhadap topik tersebut.

Mereka yang sangat suka dengan topik sejarah akan terus berpikir tentang rangkaian kejadian di masa lampau tersebut. Mencari berbagai macam bahasan lain dari banyak sumber tentangnya, mengkajinya dengan berbagai pendekatan, melakukan pembahasan bersama antar sesama penyuka sejarah, dan masih banyak lagi. Salah satu hasil kreatifitas yang sangat unik dari rasa suka dan gemar tersebut adalah *alternate history* (sejarah alternatif) yang berisi tentang ide-ide mengenai apa yang akan terjadi jika suatu kejadian dalam sejarah tidak terjadi sebagaimana kejadian aslinya.

Alternate history merupakan salah satu sub-genre dari suatu genre fiksi yaitu fiksi spekulatif atau *speculative fiction*. Cukup banyak karya kreatif seperti film, buku, komik, *game* yang memiliki genre ini dan tentu berhasil menarik perhatian banyak audiens, memberi hiburan yang tidak hanya menyenangkan tetapi edukatif juga. Namun tentu tidak mudah membawa genre *speculative fiction* atau *alternate history* ke publik dan menyajikannya ke audiens dengan begitu saja, perlu pendekatan yang lebih ramah dengan keadaan perkembangan manusia terkini. Dengan generasi muda yang hampir setiap saat akan selalu menjadi target utama, pasti memerlukan cara penyajian yang lebih unik dan kreatif, yang tak hanya mengandalkan media seperti *game*, film, atau komik namun juga mengandalkan pendekatan yang lebih ekperimental, dan radikal. Perhatikan apa yang dapat membuat mereka terus memaikan sebuah *game*, apa yang membuka mereka terus membalikan halaman sebuah novel atau komik, apa yang membuat mereka terpesona dengan sebuah film.

Pada tahun 2008, Richard Nile menulis sebuah artikel dalam koran The Australian mengenai bagaimana novel-novel sejarah jauh lebih laku dibandingkan buku sejarah (non-fiksi), dan bagaimana pembaca akan terus mengenal sejarah melalui perjalanan

Audi Anindita Pramesti, 2023

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM GENRE FIKSI SPEKULATIF DAN SEJARAH ALTERNATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

imajinatif (dalam Rodwell, 2013, hlm 55). Dari sini disimpulkan bahwa bagaimana pembaca lebih memilih sesuatu yang kreatif dan bagaimana pembaca akan tetap mendapat edukasi melalui kreatifitas tersebut walau edukasi tersebut telah dicampur dengan imaginasi kreatifitas dan disajikan dalam sebuah karya.

Dengan demikian identifikasi masalah yang ada dari observasi latar belakang tadi dalam perancangan cerita bergambar ini adalah:

1. Kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah. Dapat dilihat dari bagaimana sikap pelajar atau siswa yang menganggap pelajaran sejarah sangat monoton karena penyajian sejarah dalam pendidikan formal yang terlalu tekstual dan kaku, sehingga sulit untuk memberi peluang lebih untuk menarik minat banyak generasi muda. Kegagalan dalam menarik minat ini juga berdampak ke kondisi sosial masa kini yang sangat menyerap dan mendewakan identitas bangsa luar sehingga lupa untuk mengkonservasi idenditas bangsa sendiri, buruknya hingga tidak mengetahui sejarah bangsa sendiri.
2. Masih banyak masyarakat Indonesia yang kurang mendorong kreatifitas, terutama golongan generasi tua yang sangat konservatif terhadap budaya atau sejarah. Ketika membuat suatu karya yang berhubungan dengan budaya atau sejarah, yang mana melibatkan generasi tua dan muda untuk berkolaborasi, terjadi sedikit bentrokan dalam konteks imaginasi dan kreatifitas dimana generasi tua yang membataskan banyak hal dan kurang memahami *interest* audiens modern dengan generasi muda yang lebih eksperimental, kreatif dan paham dengan *interest* audiens modern.
3. Kurangnya apresiasi terhadap hal-hal positif yang edukatif atau kreatif, ironisnya justru lebih laku di luar sementara di Indonesia sendiri tenggelam. Banyak hal yang *viral* di sosial media Indonesia yang patut dipertanyakan, mengapa itu pantas mendapat panggung di dunia maya dan di mata masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, Penulis tertarik untuk melakukan perancangan yaitu **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah**

Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA?
2. Bagaimana visualisasi buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan cerita bergambar ini memiliki tujuan yang tidak lain untuk mengatasi masalah dan menjawab rumusan masalah yang telah ditulis diatas, yaitu:

- a. Mendeskripsikan konsep buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA.
- b. Mendeskripsikan visualisasi buku cerita bergambar sejarah Kerajaan Majapahit Dalam Genre Fiksi Spekulatif Dan Sejarah Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA.

D. Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan cerita bergambar ini diharapkan dapat memberi manfaat yang sangat berarti bagi masyarakat luas, Desain Komunikasi Visual, dan tentunya dapat ikut serta berperan dalam upaya mengapresi dan mengenang identitas dan sejarah bangsa Indonesia.

1. Bagi siswa SMA, membantu mendorong minat untuk mengenal dan mempelajari sejarah bangsa Indonesia terutama Kerajaan Majapahit.
2. Bagi masyarakat luas, membantu mengenang sejarah dan identitas bangsa Indonesia serta merestorasi rasa cinta terhadap bangsa dan sejarah Indonesia.
3. Bagi Desain Komunikasi Visual, mempromosikan dan memperkenalkan bidang DKV lebih lanjut ke masyarakat luas terutama yang belum familiar.
4. Bagi peneliti, meningkatkan kemampuan dalam berpikir, merancang, dan berkarya serta *output* dapat dijadikan portofolio.

E. Sistematika Penulisan

Adapun struktur penulisan untuk penyusunan skripsi pada perancangan ini sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang perancangan, identifikasi masalah perancangan, dan rumusan masalah. Ini menjelaskan gambaran mengenai masalah yang akan diangkat oleh Penulis dalam perancangannya. Kemudian akan ada tujuan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN PERANCANGAN

Membahas mengenai kajian perancangan terdahulu, serta kajian teori-teori yang relevan dengan perancangan Penulis dan akan mendukung proses perancangan, dan akan ada gagasan awal yang memberi keputusan atau asumsi sementara sebagai upaya pemecahan masalah dalam perancangan. Serta ada kajian faktual, dan kajian empiric.

BAB III: METODE PERANCANGAN

Dalam bab ini, Penulis menjelaskan tentang proses pengumpulan data awal dengan metode pengumpulan data yang digunakan, lalu Penulis menjabarkan perancangan melalui metode *Design Thinking*.

BAB IV: KONSEP DAN VISUALISASI KARYA

Penulis dan memvisualisasikannya kedalam produk desain berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan oleh Penulis.

BAB V: SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan adalah kristalisasi dari hasil analisis dan interpretasi dituangkan dalam pernyataan ringkas, padat dan jelas. Rekomendasi diberikan kepada pihak yang bersangkutan dengan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN