

BAB I

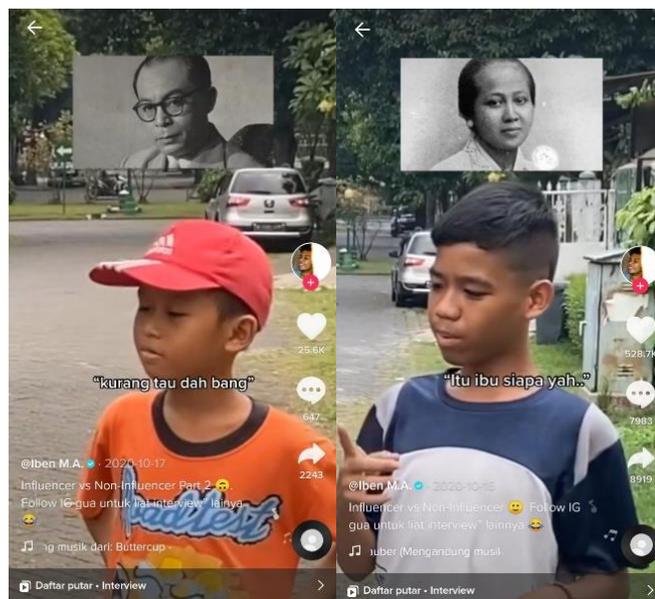
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini remaja umumnya lebih banyak mengenal *influencer* daripada tokoh-tokoh penting yang ada di masyarakat, khususnya pahlawan-pahlawan Nasional yang telah membawa kemerdekaan Indonesia hingga hari ini.

Pengenalan tokoh-tokoh pahlawan sudah dilakukan sejak kelas 3 SD dan masih terus dipelajari hingga jenjang sekolah tinggi. Namun banyak remaja dan bahkan orang dewasa pun tidak mengingat tokoh-tokoh pahlawan tersebut dan kurang memiliki minat untuk mempelajarinya.

Beberapa konten kreator melakukan sebuah *social experiment* kepada remaja untuk menguji wawasan tentang nama-nama pahlawan Nasional Indonesia dengan cara membandingkan antara pahlawan Nasional dan *influencer*, seperti yang dilakukan oleh akun tik tok @iben_ma dengan hasil dimana dari 3 video yang diunggah pada 2020 lalu, kelima remaja yang menjadi partisipan dalam unggahan tersebut semuanya lebih mengenal *influencer* ternama seperti Atta Halilintar, Jess No Limit dan pelawak Sule.



Gambar 1.1 Video Social Experiment

Sumber: Akun tik-tok @iben_ma

Menurut Seto Mulyadi (Kak Seto) Ketua Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (LPAI) dalam Kompas.com mengatakan bahwa pendidikan Nasionalisme kurang mendapatkan perhatian. Kak Seto berharap wawasan kebangsaan dapat dimasukkan dalam dunia yang digemari anak-anak dan remaja untuk menumbuhkan rasa Nasionalisme.

Peningkatan pemahaman tokoh-tokoh pahlawan pada remaja dapat dilakukan melalui sebuah media alternatif belajar yang menarik & menyenangkan hingga mudah untuk diingat. Pra remaja usia 10-14 tahun merupakan masa pubertas dimana remaja pada usia ini mulai memiliki kelompok bermainnya sendiri dan memiliki sisi kompetitif terhadap orang-orang disekitarnya. Oleh karena itu gim dapat menjadi sebuah media alternatif untuk mengenalkan tokoh-tokoh pahlawan pada remaja.

Melihat fenomena gim daring yang populer dan sangat digemari menjadi dasar perancangan *board game* ini dimana generasi Z lebih tertarik untuk bermain gim.

Manusia adalah makhluk sosial. Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soerjono Soekanto, 2007: 55-56), interaksi antar manusia atau interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorang dengan kelompok manusia. Kunci utama dari interaksi sosial yaitu adanya suatu kontak sosial dan komunikasi.

Dengan perancangan *board game* ini diharapkan target audiens dapat menjalin interaksi dan komunikasi yang erat antar orang-orang terdekat secara intim tanpa terhalang oleh *gadget* sekaligus belajar tentang sejarah perjuangan pahlawan Nasional dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mudah untuk diingat.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah:

Bagaimana merancang *board game* yang menarik & menyenangkan sebagai media yang mampu meningkatkan pemahaman tentang sejarah pahlawan Nasional Indonesia yang sesuai dengan target audiens?

C. Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan sehingga mempermudah pencarian bahan dan informasi yang diperlukan untuk perancangan ini, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Konten isi perancangan *board game* seputar pahlawan berpengaruh yang ada di Indonesia pada periode *Pergerakan Nasional-Revolusi* Indonesia yaitu tahun *1900-an* hingga *1950*.
2. Karena dalam sebuah perancangan tidak mungkin untuk memasukan semua materi sejarah pahlawan yang ada, maka dari itu perancangan ini hanya dibuat untuk 2 series tokoh pahlawan.

D. Tujuan

Sesuai dengan rumusan dan batasan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Merancang *board game* yang menarik & mengedukasi seiring perkembangan zaman.
2. Menghasilkan *board game* yang praktis dan informatif.
3. Menambah minat target audiens untuk mengenal tokoh-tokoh pahlawan dan perjuangannya dengan cara yang menyenangkan serta untuk meningkatkan pemahaman tentang sejarah kepahlawanan pada pra remaja.

E. Manfaat

1. Masyarakat

Bagi masyarakat luas perancangan *board game* “Kala Ksatria” ini dapat menjadi media yang mampu meningkatkan pemahaman tentang sejarah tokoh pahlawan sekaligus hiburan yang menarik dan dapat meningkatkan hubungan interaksi antar sesama.

2. Bidang Keilmuan

Menjadi landasan praktisi dibidang Desain Komunikasi Visual dalam merancang konsep sebuah *board game* yang sesuai *trend* masa kini dengan menanamkan Nasionalisme.

3. Lembaga

Sebagai referensi perancangan Skripsi bagi mahasiswa lain dan pelopor perancangan-perancangan lain agar penulisan ini terus mengalami penyempurnaan.

F. Skema Perancangan

