

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sumatera adalah tempat pendaratan pertama dibidang pelayaran sebagai jalan masuk ke kepulauan Nusantara. Emas dari rangkaian pegunungannya, lalu kapur barus dari hutan-hutannya, menarik para pedagang dari seluruh dunia menuju magnet *Suvarna-dvipa*—‘Tanah Emas’ (Reid, 2014).

Sejarah tentang Pulau Sumatera dengan kekayaan alam berlimpah yang sulit ditandingi dan posisinya yang dinilai strategis dari berbagai aspek telah mulai dilupakan oleh penduduknya, khususnya untuk bagi para remaja. Remaja pada zaman sekarang kurang peduli dan acuh tak acuh terhadap sejarah, banyak diantara mereka yang tidak mengenal suatu peristiwa penting, tidak mengenal para pahlawan atau pejuang yang mati-matian mempertahankan Indonesia saat bangsa Eropa membentuk kolonialisme di Nusantara.

Sumatera adalah sebuah wilayah yang sangat ingin dikuasai oleh para bangsa Eropa, karena kesuburan tanahnya, kekayaan alamnya yang dapat menguntungkan mereka dalam perdagangan. Seperti yang dikatakan (Reid, 2014) Sumatera memiliki dua ciri yang sangat kompleks, yaitu kekayaan alamnya dan semangat kemerdekaan orang-orang Sumatera. Saat bangsa-bangsa Eropa sudah bisa mengubah pola politik dan sosial di Jawa, Maluku dan bahkan Sulawesi Selatan, mereka hanya dapat melakukan pertempuran-pertempuran kecil di pesisir barat Sumatera. Semangat kemerdekaan inilah yang telah hilang dalam diri para remaja khususnya penduduk Sumatera, apabila tidak mengetahui sejarah para pendahulunya, para pejuang yang telah gugur untuk mempertahankan wilayahnya untuk anak cucu mereka.

Pada zaman modern seperti sekarang ini, teknologi makin berkembang, pola perilaku remajanya pun ikut berubah. Pengadopsian kultur dan budaya bangsa asing makin marak memasuki dunia remaja lewat berbagai macam media. Dan *game* merupakan salah satu

medianya. Ketertarikan remaja terhadap *game* dan segala jenis bentuk permainan sangat disukai karena bersifat menghibur, memiliki tantangan dan juga memiliki sisi edukasi.

Hal inilah yang sangat menarik untuk dijadikan objek penelitian tugas akhir, yang diharapkan dapat memberi wawasan pengetahuan tentang sejarah perlawanan rakyat Sumatera saat kedatangan bangsa-bangsa Eropa hingga membentuk kolonialisme di Indonesia, untuk para remaja dengan sebuah media yang sangat disukai oleh mereka, sebagai bentuk pengenalan kembali sejarah tempat kelahirannya.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Belum adanya media pengenalan khusus kepada remaja tentang sejarah perlawanan rakyat dari Sumatera melawan kolonialisme bangsa-bangsa Eropa, serta mendominasinya kebudayaan bangsa asing dikalangan remaja berdampak pada mengikisnya nilai-nilai kebudayaan asli bangsa Indonesia dan sejarah para pahlawan Sumatera yang mulai terlupakan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana merancang *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap kolonialisme untuk remaja?
- b. Bagaimana media promosi yang tepat untuk hasil perancangan *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap kolonialisme untuk remaja?

### **1.2.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah perancangan ini adalah:

- a. Sejarah Sumatera yang digunakan hanya sebatas rentang waktu abad ke-19 hingga awal abad ke-20.
- b. Sejarah Sumatera yang akan dijadikan bahan rancangan adalah:

- Sejarah yang mengisahkan Sumatera dan rakyatnya melakukan perlawanan kepada kolonialisme.
  - Deskripsi karakter rakyat Sumatera dengan kebudayaan pada umumnya dijelaskan pada kondisi telah memeluk agama, memiliki bahasa, tingkah laku dan karakteristik nasional lainnya secara umum.
- c. Pembahasan yang akan dirancang hanya membicarakan tokoh dan bentuk perlawanan rakyat Sumatera kepada kolonialisme melalui media *Board Game* saja.

### 1.3 Ruang Lingkup

**a. Apa**

Rancangan yang akan dibuat adalah *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap kolonialisme di Nusantara pada abad ke-19 sampai awal abad ke-20.

**b. Bagian Mana**

Fokus perancangan ini adalah tokoh-tokoh pejuang rakyat di Sumatera (Aceh, Batak, Minangkabau, Palembang) dan tokoh-tokoh dari bangsa-bangsa Eropa yang datang ke daerah Sumatera pada masa itu.

**c. Siapa**

Target *Audience* dalam perancangan ini dikhususkan pada remaja muda atau remaja pertengahan (13-16 tahun). Dengan target *Audience* yang mengutamakan remaja diharapkan dapat memancing animo generasi muda untuk mengetahui sejarah perlawanan rakyat Sumatera dan kemudian turut berperan aktif melestarikan sejarahnya, semangatnya serta bentuk peninggalan-peninggalan kebudayaannya.

**d. Dimana**

Hasil rancangan *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera masa modern awal ini akan dipromosikan sebagai media informasi pengenalan sejarah yang akan disampaikan kepada masyarakat luas khususnya untuk remaja di Sumatera Barat. Bekerjasama dengan Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sumatera Barat, Riau dan Kepulauan Riau, perancangan

ini akan dipublikasikan pada kegiatan-kegiatan pameran sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum perancangan ini adalah memperkenalkan kembali sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap kolonialisme di Indonesia, kepada remaja.

### **1.4.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus perancangan ini adalah:

- a. Merancang *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap kolonialisme untuk remaja, bercirikan Indonesia, dengan pengayaan *visual* dan *setting* pada zamannya.
- b. Memperkenalkan *Board Game* sejarah perlawanan rakyat Sumatera terhadap untuk remaja dengan media promosi yang tepat.

## **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.5.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data menggunakan metode kualitatif deskriptif interpretatif dengan pendekatan analisis tekstual dan etnografi.

Penelitian kualitatif adalah sebuah alat untuk memaparkan dan memahami makna yang berasal dari individu dan kelompok mengenai masalah sosial atau masalah individu. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang sudah muncul; yakni dengan mengumpulkan data menurut *setting* partisipan; menganalisis data secara induktif, mengelola data dari data yang spesifik menjadi tema umum, dan membuat penafsiran mengenai makna di balik data. *Report* yang berhasil ditulis memiliki struktur penulisan yang fleksibel (Creswell, 2013:352).

Pendekatan deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang.

Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Variabel yang diteliti bisa tunggal (satu variabel) bisa juga lebih dari satu variabel (Depdiknas, 2008). Variabel adalah karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau diobservasi (Creswell, 2013:76).

Pendekatan interpretatif dilakukan untuk merepresentasi makna, yaitu kegiatan pembongkaran atau dekonstruksi makna teks secara literal menuju ke pembentukan metanarasi guna memperoleh gambaran pengertian baru yang ditempuh melalui kegiatan penelusuran ulang, kehadiran fakta yang tidak teramati langsung, dan kehadiran fakta dalam berbagai domain maupun perspektif waktu (Aminuddin, 1998:129).

Serta pendekatan Etnografi yang merupakan strategi kualitatif dimana peneliti mempelajari kelompok kultural secara utuh dalam *setting* yang natural selama periode waktu tertentu dengan mengumpulkan data penelitian dan wawancara (Creswell, 2013:345).

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Beberapa perangkat penelitian dalam metode pengumpulan data berupa:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui proses wawancara yang menggunakan teknik *Depth Reporting* atau wawancara mendalam, yang sering digambarkan sebagai “percakapan bertujuan” (Khan & Cannel, 1957:158).

b. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperkaya data melalui penelitian langsung ke lokasi.

c. Kuisisioner

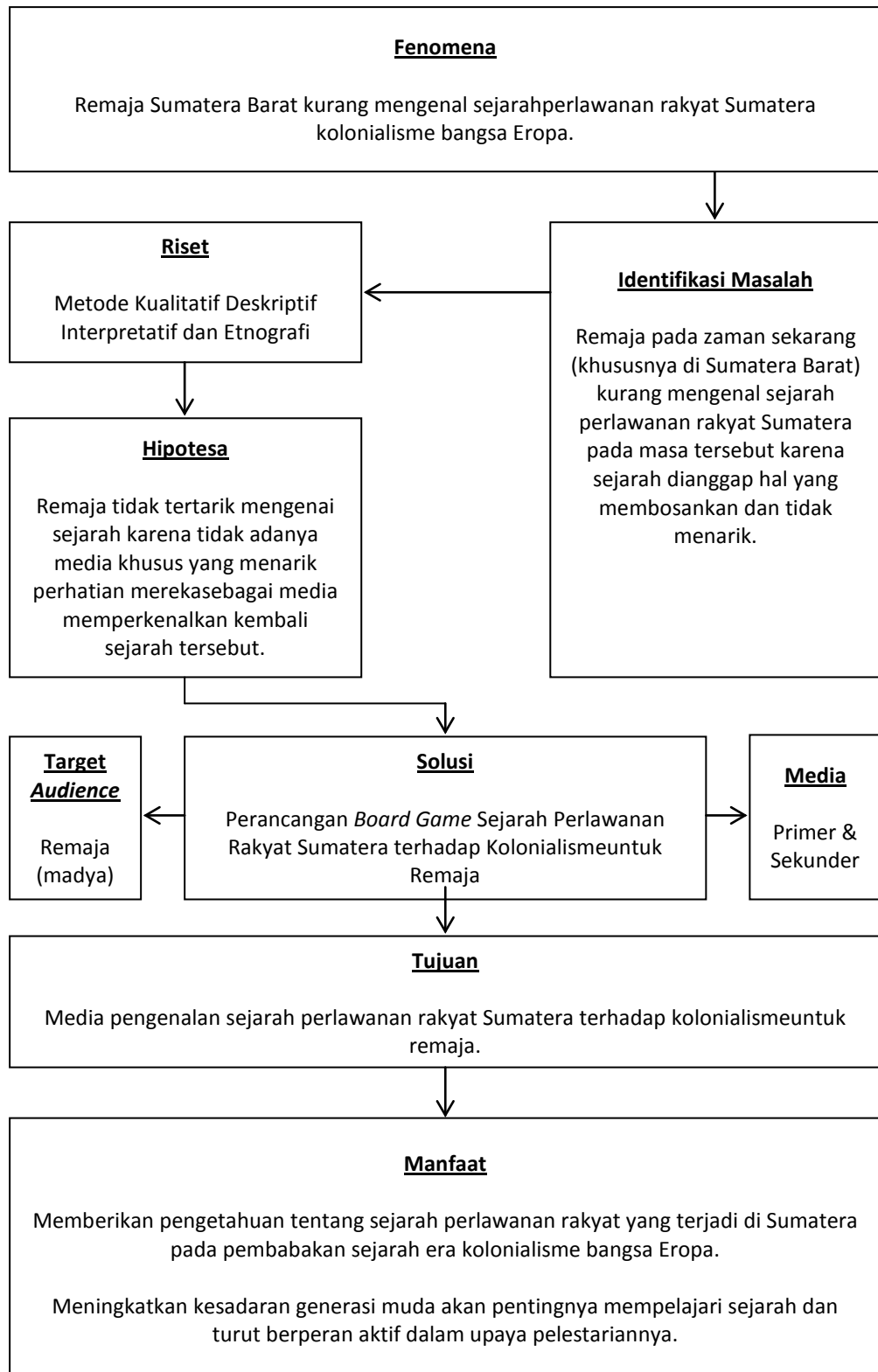
Teknik pengumpulan data berupa suatu daftar yang berisikan suatu rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang

(Koentjaraningrat, 1997:173) kepada responden target *audience* asal Sumatera Barat.

d. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data melalui studi buku kepastakaan dan akses media elektronik *internet* sebagai informasi penunjang penulisan penelitian.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi

## **1.7 Pembabakan**

Pembabakan penulisan tugas akhir disusun sebagai berikut:

Pada BAB I, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan dan pembabakan.

Pada BAB II, menjelaskan dasar pemikiran.

Pada BAB III, menjelaskan data dan analisis masalah.

Pada BAB IV, menjelaskan konsep dan hasil rancangan yang terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Kemudian menjelaskan konsep bisnis yang dipergunakan dan hasil perancangan.

Pada BAB V, menjelaskan kesimpulan dan saran.