

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah mengangkat kembali cerita pahlawan Indonesia melalui sebuah *game* dengan menggunakan kemampuan *scan QR Code*. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya para remaja yang melupakan pahlawan Indonesia. Cerita pahlawan Indonesia dikemas melalui sebuah *game* agar cerita pahlawan Indonesia dapat disampaikan kepada remaja dengan cara yang menyenangkan, menambah nilai-nilai positif dan norma-norma yang dapat di contoh di dalam cerita pahlawan Indonesia tersebut. Sedangkan kemampuan *scan QR Code* dan kartu bergambar dipergunakan untuk mempermudah ingatan para remaja sehingga dalam memainkan *game* secara tidak langsung memori otak akan merekam *game* yang pernah mereka mainkan.

Cerita pahlawan Indonesia seakan sudah dilupakan oleh para remaja. Para remaja sekarang lebih tertarik kepada sesuatu hal yang baru. Sesuai yang ditulis oleh Ahada (2012).

“Sungguh ironis apa yang terjadi pada kebanyakan remaja generasi muda bangsa ini sekarang. Begitu banyak dari mereka yang telah melupakan sejarah merdekanya negara kesatuan ini. Mereka telah melupakan pengorbanan jiwa raga para pejuang kemerdekaan republik ini. Sangat sedikit sekali remaja sekarang yang menjadikan tokoh pahlawan perjuangan kemerdekaan sebagai figur idola. Pahlawan perjuangan kemerdekaan yang telah berkorban jiwa raga mereka demi negeri ini sekarang “terpaksa” mengalah dengan Boyband dan Girlband K-Pop yang berhasil merebut perhatian generasi muda.”

Para remaja sekarang lebih mengikuti zaman yang semakin berkembang pesat. Mereka lebih mengidolakan boyband atau girlband sehingga melupakan pahlawan perjuangan yang telah memerdekakan Indonesia dari para penjajah. Hal ini sangat disayangkan karena di dalam tokoh pahlawan perjuangan terdapat nilai-nilai positif yang dapat diambil.

Para remaja adalah generasi penerus bangsa. Mereka yang akan membawa kemana sebuah negara ini akan berjalan. Dan membawa perubahan-perubahan sebuah negara Indonesia. Menurut Imran (2014), para remaja merupakan tulang punggung bangsa.

“Generasi muda adalah tulang punggung Bangsa dan Negara merupakan istilah yang sering kita dengar sehari-hari. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial saat ini memerlukan panutan dan contoh yang dapat membawa masyarakat kita ke arah yang lebih baik. Terlebih lagi di era reformasi ini, generasi muda dituntut untuk lebih berpartisipasi dalam membangun masyarakat Indonesia.”

Sesuai dengan kutipan di atas, remaja merupakan sebuah pembawa perubahan mau di bawah kemana negara Indonesia saat mendatang. Mereka juga membutuhkan sebuah panutan yang membawa masyarakat ke arah yang lebih baik. Sesuai yang ditulis oleh Swandari (2013), sebenarnya anak remaja umur 16-20 membutuhkan panutan yang bermanfaat untuk persiapan mereka menata hidupnya kelak dengan baik dan terarah. Pengenalan terhadap pahlawan Indonesia sangat bermanfaat bagi mereka. Jadi segmentasi remaja berumur 16-20 sesuai dari kutipan di atas.

Saat ini, terdapat permasalahan yang paling utama dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah korupsi yang sedang berjalan. Korupsi di waktu remaja akan

berdampak pada saat mereka membawa negara kemana akan berjalan. Menurut Tria (2014), terdapat 4 hal yang berpengaruh dalam korupsi saat remaja.

“Korupsi identik dengan mengambil hak orang lain, pelajar identik dengan penanam akhlak agama. Korupsi identik dengan kebohongan, pelajar identik dengan ujian. Korupsi identik dengan uang, pelajar identik dengan belanja. Korupsi identik dengan kerja sama, pelajar identik dengan pergaulan.”

Korupsi merupakan masalah yang serius saat ini. Karena pada saat remaja mereka sudah melakukan korupsi, sehingga pada masa sudah bekerja mereka sudah terbiasa. Hal ini diperkuat oleh Wiwoho (2014), pada 2013 meningkat menjadi 560 kasus dan pada 2014 jumlah kasus korupsi diperkirakan akan meningkat lagi mengingat selama semester I-2014 jumlahnya sudah mencapai 308 kasus. Korupsi semakin meningkat di mulai pada tahun 2013, hingga berkembang tahun 2014. Permasalahan seperti ini seharusnya pada masa remaja sudah diberi tentang korupsi, sehingga ketika para remaja sudah beranjak membawa negri ini kiranya akan lebih baik. Karena itu perlulah mereka mengenal sosok dari para pahlwan Indonesia yang berjuang melawan penjajah.

Pangeran Diponegoro adalah salah satu pahlawan yang terkenal diantara pahlawan nasional selain Cut Nyak Dhien, Kartini, Soekarno, Mohammad Hatta, dsb. Karena dalam Pangeran Diponegoro terdapat nilai-nilai positif yang dapat diambil. Seperti yang ditulis oleh Apriandi (2013).

“Banyak hal positif yang kiranya dapat dipetik dari beliau. Beliau di zaman sekarang ini di ibaratkan sebagai pejabat anti korupsi. Tentunya para pejabat negara dapat memetik sikap mentalnya yang senantiasa tidak haus akan jabatan, sekalipun jabatan itu diberikan secara halal oleh Ayahandanya. Prinsip “cukup dengan yang ada sekarang dan

mengoptimalkannya”. Sikap rela berkorban juga tidak kalah pentingnya untuk ditumbuh-kembangkan ke dalam perasaan dan pemikiran setiap pejabat negara, karena sejatinya pejabat negara adalah penjelmaan dari unsur tekad, semangat dan keinginan positif masyarakat.”

Nilai-nilai ini diharapkan kepada remaja agar mereka mencontoh nilai-nilai positif yang terdapat pada Pangeran Diponegoro. Sikap rela berkorban seharusnya di tumbuhkan sejak dini. Menurut Setiadi (2008: 36), salah satu bentuk patriotisme yakni sikap rela berkorban melawan penjajah diwaktu masa penjajahan sedang berlangsung demi menciptakan bangsa Indonesia merdeka. Sikap seperti inilah yang akan menjunjung tinggi nilai sebuah bangsa Indonesia. Sehingga para remaja akan lebih mengenal sosok pahlawan Indonesia dan meneruskan perjuangan para pahlawan yang telah memerdekakan Indonesia.

Pada era zaman sekarang teknologi sudah mulai berkembang pesat. Hal ini memicu para remaja meninggalkan kebiasaan era zaman lama, di mana buku merupakan sebuah jendela dunia. Di zaman ini teknologi sangat berlaku, diantaranya adalah *gadget*, komputer, bahkan internet sekalipun. *Game gadget* ini menjadikan baik maka kehidupan remaja tersebut dapat berubah, karena di dalam *game* sendiri mengandung aspek positif. Menurut Misbach (2007), di dalam *game* terdapat berbagai aspek yang berguna menstimulasi perkembangan anak diantaranya adalah aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual, aspek ekologis dan aspek nilai-nilai (norma). Tidak hanya aspek positif yang didapatkan, melainkan ada beberapa aspek positif lagi. Sesuai yang ditulis oleh Bagus (2014), di dalam *game* terdapat unsur interaktif, edukatif dan juga

menyenangkan. Beberapa unsur di atas sangat berpengaruh terhadap perkembangan para remaja. Oleh karena itu pengenalan terhadap cerita Pangeran Diponegoro dapat melalui *game*.

Pangeran Diponegoro ahli dalam *strategy*, karena kebiasaannya dalam bermain *game* catur. Meskipun hanya bermain namun beliau memiliki kekuatan *strategy* sendiri dalam menjalankan *game* catur. Seolah-olah menggerakkan pasukannya ketika sedang berlangsung perang jawa. Seperti yang ditulis oleh Kusworo (2012), suatu permainan yang digemari Diponegoro adalah catur, dan salah seorang teman main catur yang dihargainya adalah Raden Ayu Danukusumo (seorang putri Sultan Hamengkubowono), tidak hanya itu Pangeran Diponegoro suka berkeburu hal ini berfungsi sebagai latihan manajemen sumber daya alam. Beberapa kesenangan Pangeran Diponegoro ini sangat berdampak positif bagi perangnya yakni perang jawa selama kurang lebih 5 tahun. Sehingga *game* yang cocok dalam pengenalan Pangeran Diponegoro dan sesuai dengan karakternya adalah *game turn based strategy*.

Pada masa remaja adalah masa di mana terdapat berbagai pilihan yang akan diambil. Hal ini akan berpengaruh pada *attitude* dari para remaja itu sendiri. Sering kali mereka salah dalam bertindak. Seperti yang ditulis oleh Destariana (2012).

“Remaja juga identik dengan mengambil keputusan terlalu cepat. Usia mereka ini memang usia pembelajaran pengambilan keputusan. Hanya saja jika grusa - grusu maka orang tua atau keluarga wajib mengawal. Mengarahkan dia untuk belajar menganalisa segala sesuatunya dari semua sisi saat pengambilan keputusan dan menekankan pada mereka bahwa setiap keputusan itu ada resiko dan pertanggung jawabannya.”

Memang keputusan cepat juga baik, namun perlu diperhatikan resiko dan tanggung jawab apabila telah mengambil keputusan tersebut. Oleh karena itu dalam pengenalan *game* Pangeran Diponegoro bergenre *game turn based strategy*. Sesuai yang ditulis oleh Novak (2011: 79), dalam *game turn based strategy* sangat bagus karena pemain akan berpikir sebelum bertindak atau membuat pilihan, dan di dalam *game turn based strategy management* atau pengolahan sumber daya juga harus dipikirkan. Karena semua yang di dalam *game turn based strategy* hendaknya dipikir terlebih dahulu sebelum melakukan sebuah pilihan dan hal ini yang tidak dimiliki oleh game lainnya. Sehingga *game* yang cocok adalah *game turn based strategy*.

Para remaja banyak mengonsumsi informasi secara instan dan sangat cepat. Hal ini akan memaksa otak akan bekerja lebih keras karena informasinya sangat cepat. Sehingga mengakibatkan konsentrasi berkurang. Seperti yang ditulis oleh Baba (2007: 224), diperingkat umur remaja kelalian dan kelupaan lebih kentara, mereka perlu diingatkan selalu. Memang jauh lebih bagus dalam teknologi di mana tujuan utama teknologi memudahkan hidup. Akan tetapi sangat disayangkan apabila daya konsentrasi ikut melemah akibat derasnya informasi yang telah didapatkan. Sehingga mengakibatkan daya ingat saat remaja mulai berkurang.

Untuk memanipulasi akan kelalian yang akan dialami oleh para remaja, maka diperlukan sesuatu yang membantu daya ingatnya. Diantaranya adalah menggunakan gambar, sering-sering meninjau informasi, dan menggunakan akronim untuk mengingat. Menurut Djalimin (2010: 4), karena orang pada umumnya jauh lebih gampang menerima dan mengingat sesuatu dengan gambar dan ilustrasi daripada

teori. Oleh karena itu menggunakan gambar akan jauh lebih mudah dan fleksibel dalam mengingat. Dalam mempermudah dan untuk meminimalisir terjadinya kelalaian maka diperlukan kartu (bergambar).

Kartu bergambar dan *game turn based strategy* terdapat sebuah hubungan yang penting. Penghubung antara kartu bergambar dan *game turn based strategy* adalah *QR Code*. *QR Code* memiliki kelebihan daripada code lainnya. Seperti yang ditulis oleh Fajar (2012), berbeda dengan kode batang yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode *QR* mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis kode *QR* dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang. Sehingga diharapkan nanti banyak *QR Code* yang akan dibuat dan bervariasi dan menghadirkan banyak inovasi.

Dalam Tugas Akhir ini diharapkan bermanfaat untuk mengenalkan cerita Pangeran Diponegoro kepada para remaja dan mengimplementasi nilai perjuangan yang terkandung dalam Pangeran Diponegoro. Diharapkan para remaja juga mampu berfikir sebelum bertindak, sesuai dengan genre *turn based strategy*. Dan juga belajar memanipulasi dengan sesuatu hal yang mudah dimengerti dan diingat seperti yang terdapat di kartu bergambar yang selanjutnya dihubungkan melalui *QR Code* sehingga *game* berjalan sesuai kartu gambar yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan *game* yakni:

1. Bagaimana membuat *game* tentang Pangeran Diponegoro sebagai ahli *strategy*?
2. Bagaimana membuat *game* bergenre *turn based strategy* dengan menggunakan *QR Code*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan *game* ini antara lain:

1. *Game* ini bergenre *turn based strategy*.
2. Menggunakan animasi 2D.
3. Menggunakan *scan QR Code* (bergambar).
4. Menggunakan tema Pangeran Diponegoro sebagai ahli *strategy*.
5. Digunakan di *android*.
6. *Game* ini untuk kalangan remaja.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari pembuatan *game* ini antara lain:

1. Membuat *game* bergenre *turn based strategy* menggunakan *scan QR Code* bertema Pangeran Diponegoro sebagai ahli *strategy*.
2. Memperkenalkan dan mengangkat kembali cerita pahlawan nasional di Indonesia untuk kalangan remaja.

1.5 Manfaat

Berdasarkan pembuatan *game* yang dilakukan, maka manfaat yang diperoleh terdapat dua macam antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan manfaat meningkatkan kemampuan manajemen.
 - b. Dapat mengoptimalkan waktu yang tepat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan informasi tentang Pangeran Diponegoro kepada para remaja.
 - b. Menyampaikan semangat yang telah dilakukan oleh para pejuang khususnya Pangeran Diponegoro.
 - c. Memudahkan mengingat dengan kartu bergambar apabila sedang lalai akan cerita Pangeran Diponegoro oleh para remaja.
 - d. Memberikan nilai-nilai moral yang di dapat dari cerita Pangeran Diponegoro.