

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Definisi pahlawan yang begitu luas, membuat banyak orang mengartikan pahlawan yang secara berbeda-beda. Pahlawan di masa sebelum kemerdekaan diartikan sebagai seseorang yang membela tanah air sepenuh jiwa dan raga serta mengorbankan harta dan nyawanya demi kemerdekaan negara Indonesia tercinta.

Dalam pengembangan sikap nasionalisme yaitu kemauan bersama untuk bersatu dan menumbuhkan semangat persatuan dan tidak mementingkan kepentingan pribadi maupun golongan. Dalam pengembangan sikap nasionalisme membutuhkan satu pandangan referensi yang dapat menjadi tumpuan dalam menumbuhkan sikap nasionalisme tersebut, referensi tersebut salah satunya dapat kita temui dalam tokoh pahlawan kemerdekaan yang telah tertulis dalam sejarah peradaban bangsa Indonesia. Melalui upaya untuk memperkenalkan dan mengembangkan sikap nasionalisme sejak dini tentunya diperlukan suatu media sebagai penunjang terwujudnya informasi yang menggambarkan karakteristik dari nilai-nilai perjuangan pahlawan kemerdekaan, sehingga memiliki dampak untuk menimbulkan kesadaran bagi masyarakat agar lebih menghargai perjuangan para pahlawan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang ada saat ini khususnya yaitu perkembangan dunia *multimedia*. Peminat aplikasi maupun *game* yang bersifat *mobile* juga meningkat seiring dengan banyaknya aplikasi atau *game* yang diproduksi. Mulai dari *game* yang bertema petualangan, olah raga, hingga balap. Kebanyakan *game* tersebut memberikan kesan hiburan dan bukan *game* yang bersifat edukasi. Karena tidak seperti kebanyakan *game* komputer dimana pemain kebanyakan hanya berinteraksi dengan komputer atau *device* dari *game* tersebut, *board game* masih tetap eksis sampai sekarang dan masih tetap bisa dimainkan

kapan saja serta masih mengharuskan kita untuk berinteraksi dengan pemain lain secara langsung.

Menyikapi hal itu, dengan perancangan sebuah media permainan board game yang bertemakan pahlawan kemerdekaan diupayakan dapat meningkatkan interaksi secara langsung dan daya tarik tersendiri agar anak-anak lebih mudah memahami rasa nasionalisme yang di ceritakan pahlawan kemerdekaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan dalam pembahasan maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Mempersoalkan perpaduan antara permainan atau pengetahuan khususnya sejarah perjuangan bangsa.
2. Mempersoalkan keberadaan tokoh pahlawan kemerdekaan yang semakin menjadi kenangan masa lalu tanpa diketahui keutamaannya.

1.3 Fokus Masalah

Dari penjabaran diatas maka fokus permasalahan di tujukan untuk memperkenalkan tokoh pahlawan kemerdekaan sejak dini. Diperlukan sebuah solusi media yang tepat untuk kembali merebut perhatian anak - anak untuk mengembangkan sikap nasionalisme sejak dini, salah satunya dengan perancangan sebuah permainan board game sederhana yang mensimulasikan perjuangan dua tokoh pahlawan kemerdekaan Indonesia dalam melawan penjajahan untuk merebut kemerdekaan, yang didalamnya terdapat pesan moral, nilai perjuangan dan persatuan.

Dalam hal ini lebih difokuskan perancangan sebuah permainan board game dan memfokuskan pada dua tokoh pahlawan kemerdekaan diantaranya Sultan Hasanudin dan Pangeran Diponegoro untuk segmentasi anak-anak.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan permainan board game ini adalah :

1. Mengembangkan sikap nasionalisme sejak dini.
2. Menanamkan nilai perjuangan, persatuan dan kebersamaan sejak dini.
3. Memperkenalkan tokoh pahlawan kemerdekaan.
4. Meramaikan kembali permainan konvensional yang mulai tergeserkan oleh permainan digital.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Dengan melaksanakan perancangan ini berharap dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait, yaitu:

a. Bagi anak-anak

Diharapkan dapat mengembangkan nilai nasionalisme dan secara tidak langsung dapat menangkap pesan moral yang ingin disampaikan dalam permainan board game yang diantaranya nilai perjuangan, persatuan dan kejujuran.

b. Bagi Kalangan Akademis

Di harapkan dapat menjadi referensi bagi teman-teman sesama mahasiswa dan juga bagi para desainer dan pembuat karya.

c. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman dalam proses perancangan sebuah media permainan, dari mulai menganalisa suatu permasalahan sampai mencari solusi dari permasalahan tersebut. Dan diharapkan melalui perancangan ini, dapat memberikan kontribusi pada masyarakat dalam upaya pengembangan rasa nasionalisme.