BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Menurut W.H. Walsh (1950), “Sejarah itu menitikberatkan pada pencatatan yang berarti dan penting saja bagi manusia. Catatan itu meliputi tindakan-tindakan dan pengalaman-pengalaman manusia dimasa lampau pada hal-hal yang penting sehingga merupakan cerita yang berarti”. Kata ‘Sejarah’ sendiri berasal dari bahasa Arab (*Syajaratun*) yang artinya pohon. Bisa diartikan tokoh-tokoh sejarah adalah akar-akar kuat yang menopang dan menjaga sebuah pohon agar dapat berdiri dengan tegak, dan generasi penerusnya dapat diumpakan sebagai buah segar yang dihasilkan oleh pohon tersebut. Maka, alangkah ironis apabila generasi penerus suatu bangsa mulai melupakan kisah-kisah kepahlawanan dari tokoh-tokoh sejarah yang dengan susah-payah berjuang demi mempertahankan kemerdekaan negaranya, sehingga tercipta sebuah negeri yang mandiri seperti sekarang ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Drs. H. Rahmat Sutasman (2007). Disimpulkan bahwa dari rata-rata 85 siswa di sekolah, hanya sejumlah 35 anak yang memiliki minat belajar sejarah yang tinggi, dan mayoritas siswa lainnya memiliki minat belajar sejarah yang rendah dan sisanya tidak memiliki minat belajar sejarah sama sekali. Ini sangat memprihatinkan mengingat sejarah terciptanya Indonesia diisi oleh peristiwa-peristiwa yang sangat menarik untuk diceritakan. Dari penelitian yang sama juga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi memiliki rasa kebangsaan yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak menyenangi sejarah.

Minat sejarah yang kurang dari siswa sekolah ini disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya, buku-buku sejarah hanya berisi tanggal-tanggal dengan catatan kejadian pada tanggal tersebut. Nama-nama pahlawan nasional dicantumkan namun tidak menceritakan kisah perjuangan mereka melawan penjajah dan peran

mereka dalam kemerdekaan bangsa ini. Guru-guru sejarah menjelaskan secara panjang lebar tentang sejarah berdirinya sebuah kerajaan atau terjadinya sebuah perang, namun tanpa penekanan pada apa yang membuat kerajaan tersebut begitu megah, dan perang tersebut begitu dahsyat, sehingga siswa merasa bosan untuk mengetahui lebih lanjut tentang kisah kepahlawanan tersebut. Siswa diajar untuk menghapal nama pahlawan, bukan untuk mengenal dan menghargai jasa mereka.

Perang Diponegoro (Inggris:*The Java War*, Belanda: *De Java Oorlog*), adalah perang besar dan menyeluruh berlangsung selama lima tahun (1825-1830) yang terjadi di Jawa, Hindia Belanda (sekarang Indonesia), antara pasukan penjajah Belanda di bawah pimpinan Jendral De Kock melawan penduduk pribumi yang dipimpin seorang pangeran Yogyakarta bernama Pangeran Diponegoro. Dalam perang ini telah berjatuhan korban yang tidak sedikit. Baik korban harta maupun jiwa. Dokumen-dokumen Belanda yang dikutip para ahli sejarah, disebutkan bahwa sekitar 200.000 jiwa rakyat yang terenggut. Sementara itu dipihak serdadu Belanda, korban tewas berjumlah 8.000.

Perang Diponegoro merupakan salah satu pertempuran terbesar yang pernah dialami oleh Belanda selama menjajah Nusantara. Peperangan ini melibatkan seluruh wilayah Jawa, maka disebutlah perang ini sebagai Perang Jawa.

Pertempuran besar yang berlangsung sangat lama tersebut pada puncaknya melibatkan 23.000 serdadu Belanda, dan taktik perang yang digunakan sangat beragam, mulai dari taktik perang terbuka, perang gerilya dan taktik perang psikologis. Prajurit-prajurit Indonesia memanfaatkan keuntungan mereka yang mengetahui seluk beluk medan perang yang mereka hadapi. Mereka menggunakan kondisi geografis, dan cuaca ekstrim seperti musim hujan yang panjang, beserta penyakit penyakit yang muncul akibat cuaca tersebut, sebagai keuntungan bagi mereka. Perang ini sangat sengit sehingga wajar apabila satu daerah telah dikuasai oleh musuh pada pagi hari, tiba-tiba pada malam hari telah direbut kembali oleh prajurit Indonesia, dan begitu seterusnya.

Sebuah kecenderungan manusia yang akan lebih mudah menerima informasi yang berbentuk gambar dan warna, dibandingkan dengan informasi yang berbentuk tulisan saja, terutama bagi siswa SD

I.2. Identifikasi Masalah

Ada Beberapa permasalahan yang ditemukan berdasarkan uraian di atas, yaitu:

1. Metode pengajaran sejarah yang kurang menarik sehingga membuat siswa malas untuk mempelajarinya.
2. Siswa diajar untuk menghapal nama pahlawan, bukan mengenal dan menghargai jasanya.
3. Visualisasi sejarah (khususnya perang Diponegoro) sangat minim, bahkan cenderung tidak menghidupkan kedahsyatan dari kisah sejarah tersebut
4. Hanya 41% dari rata-rata total siswa di kelas yang memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari sejarah.

I.3. Fokus Permasalahan

Masalah utama yang dapat dirumuskan berdasarkan beberapa permasalahan di atas adalah:

1. Bagaimana cara membuat kisah sejarah yang mampu menarik minat belajar siswa SD dan SLTP?
2. Bentuk visualisasi apa yang cocok digunakan untuk merealisasikan kisah sejarah yang dimaksudkan?
3. Elemen-elemen visual apa yang mampu menjadi poin penting dalam visualisasi sejarah Perang Diponegoro?

I.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menyajikan kisah perang Diponegoro dengan media informasi *Board Game & Trading Card Game,* yang lebih menarik secara visual dan memiliki nilai edukatif. Sehingga pelajar mampu memahami kekayaan sejarah yang terkandung di dalamnya.