# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah dalam tulisan atau dokumentasi menjadi sarana penting dalam mempelajari kemajuan dan kemunduran yang terkandung dalam berbagai peristiwa masa lalu. Pelajaran dari peristiwa masa lalu yang sudah terjadi menjadi sangat berguna dalam memaknai hidup yang tengah berjalan demi kemajuan di masa depan.

Sejarah merupakan ilmu yang berguna untuk membentuk watak anak bangsa. Dr. Kuntowijoyo dalam bukunya Pengantar Ilmu Sejarah mengatakan bahwa "*Orang tidak akan belajar sejarah kalau tidak ada gunanya. Kenyataannya bahwa sejarah terus ditulis orang, disemua peradaban dan disepanjang waktu, sebenarnya cukup menjadi bukti bahwa sejarah itu perlu*".

Disetiap bidang mata pembelajaran yang dipelajari saat ini, ada sejarah yang berperan penting di dalamnya. Seperti pembelajaran sejarah peradaban manusia, sejarah teknologi, sejarah kemerdekaan, sejarah seni lukis, sejarah desain dan lain sebagainya. Bandung adalah salah satu kota di Indonesia yang memiliki beberapa universitas yang membuka program studi Desain Komunikasi Visual, diantaranya ITB, UNIKOM, WIDYATAMA, ITENAS, MARANATHA, dan lain-lain yang dalam kurikulumnya terdapat mata kuliah sejarah Desain. Walaupun sebagian besar universitas berbasis desain komunikasi visual dan komputerisasi, pembelajaran sejarah masih belum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

Menurut Hidayat Raharja (2008) kemajuan teknologi informasi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat.dunia informasi menjadi salah satu wilayah yang berkembang pesat dan banyak mempengaruhi peradaban masyarakat. Radio, televisi, DVD, CD, komputer, dsb merupakan

perangkat elektronik yang menjadi bagian dari perabot rumah tangga. Selain berfungsi informatif, media teknologi tersebut merupakan salah satu media *entertainment* yang memberikan pilihan hiburan menyegarkan.

Akibat kemajuan media teknologi informasi, kehidupan masyarakat memasuki zone rekreatif (hiburan). Media komputer menjadi salah satu media yang saat ini diminati oleh mahasiswa desain khususnya yang menyediakan berbagai fitur-fitur yang sangat membantu baik dalam pengerjaan tugasnya ataupun dalan hal hiburan. Dimana fitur-fitur tersebut dapat mempengaruhi mahasiswa untuk tetap bertahan dihadapan komputernya.

Keadaan tersebut dapat dimanfaatkan dalam pemberian informasi, agar mahasiswa lebih tertarik dan lebih memahami pembelajaran sejarah yang diberikan, dimana pelajaran atau informasi tersebut merupakan salah satu pelajaran yang penting untuk diketahui.

## I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tidak sedikitnya jumlah mahasiswa yang tidak suka dengan pembelajaran yang hanya berupa teori dan sejarah.
2. Kemajuan teknologi yang mempengaruhi pikiran mahasiswa.

## I.3 Fokus Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka permasalahan akan terfokus pada pemberian informasi khususnya pelajaran sejarah dengan cara menarik minat dan perhatian mahasiswa dengan media komputer yang saat ini sangat menarik perhatian dan mempengaruhi kehidupan mahasiswa.

## I.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini sendiri adalah sebagai berikut:

1. Menarik minat mahasiswa untuk mengetahui lebih dalam tentang sejarah desain.
2. Merangsang otak dan memberikan pemikiran kepada mahasiswa bahwa mata kuliah sejarah desain adalah mata kuliah yang sangat menarik.
3. Memberitahukan kepada mahasiswa, sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) harus mengetahui sejarah DKV itu sendiri walau hanya secara umum.
4. Memberikan ide baru kepada pengajar untuk melakukan metode pengajaran dengan menggunakan media komputer dalam pemberian informasi.
5. Agar metode belajar mengajar lebih menarik bagi mahasiswa dan pengajar.