BAB II. SEJARAH KOTA SUBANG

II.1 Sejarah

Sejarah merupakan sebuah pembelajaran tentang masa lalu yang dapat menjadi suatu edukasi yang berguna bagi masa depan, karena dengan mempelajari sebuah sejarah seseorang dapat melihat masa depan. Karena masa lalu, masa sekarang dan masa depan itu suatu kejadian yang berkesinambungan satu sama lain.

Menurut Sjamsuddin, Sejarah adalah Istilah sejarah berasal dari bahasa Arab, yakni dari kata *syajaratun* (dibaca *syajarah*), yang memiliki arti pohon kayu. Pengertian pohon kayu di sini adalah adanya suatu kejadian, perkembangan atau pertumbuhan tentang sesuatu hal (peristiwa) dalam suatu kesinambungan (kontinuitas). Selain itu ada pula peneliti yang menganggap bahwa arti kata *syajarah* tidak sama dengan kata sejarah, sebab sejarah bukan hanya bermakna sebagai pohon keluarga atau asal-usul atau silsilah. Walaupun demikian diakui bahwa ada hubungan antara kata syajarah dengan kata sejarah, seseorang yang mempelajari sejarah tertentu berkaitan dengan cerita, silsilah, riwayat dan asal-usul tentang seseorang atau kejadian (1996: 2). Dengan demikian pengertian sejarah yang dipahami sekarang ini dari alih bahasa Inggris yakni *history*, yang bersumber dari bahasa Yunani Kuno historia (dibaca istoria) yang berarti belajar dengan cara bertanya-tanya. Kata historia ini diartikan sebagai pertelaan mengenai gejala-gejala (terutama hal ikhwal manusia) dalam urutan kronologis (Sjamsuddin dan Ismaun, 1996, h.4).

Pengertian sejarah merupakan suatu penggambaran ataupun rekonstruksi sebuah peristiwa, kisah, maupun cerita, yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau. Pada umumnya para ahli sepakat untuk membagi peranan kedudukan sejarah yang terbagi atas tiga hal, yaitu sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai ilmu dan sejarah sebagai cerita (Ismaun, 1993, h.277).

II.2 Kota

Kota merupakan sebutan untuk sebuah tempat yang ditempati oleh masyarakat yang memiliki kesibukan dengan pekerjaannya masing-masing, kota merupakan tempat atau pemukiman yang besar, dan padat penduduk.

Branch (1995) menjelaskan “Kota diartikan sebagai tempat tinggal dari beberapa ribu atau lebih penduduk, sedangkan perkotaan diartikan sebagai area terbangun dengan struktur dan jalan-jalan, sebagai suatu permukiman terpusat pada suatu area dengan kepadatan tertentu” (h.2).

Branch (1995) menjelaskan “Dalam pengertian lain kota adalah wilayah dengan kepadatan penduduk tinggi, yang sebagian besar lahannya terbangun dan perekonomiannya bersifat non pertanian” (h.2).

II.3 Subang

Subang merupakan sebuah kota yang berada di bagian sebelah utara pulau jawa, yang bersebelahan dengan Kota Bandung di bagian selatan daerah Subang. Subang memiliki alam yang indah dan sumber kekayaan yang melimpah.

Dalam buku Sejarah Kabupaten Subang, Pada tanggal 5 april 1948, ditetapkan sebagai hari jadi Kabupaten Subang, penetapan hari jadi ini didasari dari beberapa saat setelah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, tepatnya pada awal 1946 keresidenan Jakarta berkedudukan di Subang. Terpilihnya Subang sebagai pusat kedudukan keresidenan Jakarta didasari dari pertimbangan perjuangan (Kusma, et al., 2007, h.74).



Gambar II.1 Taman Kota Subang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

Menurut Ahmad (pimpinan museum Subang), Subang sebagai tempat terjadinya saksi sejarah yaitu pada masa kolonial. Seperti halnya Bandung, Subang juga menjadi tempat penting suatu pusat sebagai kota maju seperti dilihat dari

pembangunan-pembangunan gedung adanya perusahaan-perusahaan yang dimiliki oleh penjajah, salah satunya perusahaan Pamanoekan en Tjiasem Land (P&T Land) yang dimiliki oleh orang Belanda yang bernama Peter Willem Hofland (Ahmad, wawancara, 20 Oktober 2015).



Gambar II.2 Patung Peter Willem Hofland
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2015)

II.4 Sejarah Pendudukan Jepang dan Pembentukan Kota Subang

Subang pada saat itu pernah diduduki oleh para tentara dari Belanda dan sekutu dan tentunya juga pernah di jajah oleh tentara Jepang yang merebut kekuasaan atas tanah Indonesia dari tangan Belanda dan sekutu.

II.4.1 Pendudukan Jepang di Subang

Dalam pendudukan atau penjajahan Jepang yang terjadi di Subang merupakan suatu kejadian yang sangat kejam karena para tentara Jepang dengan seenaknya menyuruh para petani untuk bekerja tanpa henti atau biasa disebut dengan Romusha. Dengan upah buruh yang sedikit bahkan untuk membeli bahan tekstil seperti baju pun tidak cukup. Kekejaman para tentara Jepang ini membuat tidak

nyaman para penduduk Kota Subang saat itu, dan itu membuat rakyat benci dan dendam kepada Jepang.

Dalam buku Yayasan Wahana Media Karya, Belanda akan melakukan usaha-usaha agar tentara jepang tidak gampang masuk begitu saja, untuk memperpanjang masa jajahannya. Subang menjadi bagian dari sejarah menyerahnya Belanda terhadap Jepang.

Pada tahun 1941, untuk mengantisipasi ancaman dari Jepang, Belanda mengusulkan kepada para pemimpin pergerakan nasional agar membentuk satuan militer bumiputera. Tentu saja keinginan kolonial Belanda ditolak mentah-mentah. Dalam mempersiapkan perlawanan menghadapi Jepang, Belanda benar-benar sendirian. Disamping memperkuat angkatan perangnya secara tergesa-gesa Belanda membentuk *standwacht* (pengawal kota) dan *landswacth* (pengawal negeri).

Kekuatan pasukan dikonsentrasikan di daerah yang diperkirakan Belanda akan didarati balatentara Jepang, terutama pelabuhan-pelabuhan dan pesisir pantai utara pulau Jawa.

Pendaratan di Eretan Kulon dilakukan oleh satuan tempur pimpinan Kolonel Shoyi, dengan tugas utamanya untuk menggempur pangkalan udara Kalijati, sekaligus menduduki Subang, dan mencegah tentara Belanda yang lari ke Bandung dari Jakarta, melalui daerah Subang. Di siang harinya berlangsung pertempuran udara antara pesawat tempur Belanda dan Jepang yang muncul dengan tiba-tiba. Kedatangan pasukan Jepang membuat panik para penduduk, juga tentara Belanda yang mempertahankan Kalijati.

Tidak lama setelah itu pangkalan udara Kalijati jatuh ke tangan pasukan tentara Jepang tanpa perlawanan yang berarti dari pasukan tentara Belanda. Rakyat Subang tidak menyukai penjajah Belanda karena mempermudah masuknya Jepang, mereka malah menonton tentara jepang yang sedang memasuki kota. Pasukan Jepang melakukan penyisiran orang Belanda dan inggris yang dulu pernah bekerja di perusahaan Pamanoekan en Tjiasem Land (P&T Land), rakyat yang membenci tentara Belanda pun ikut-ikutan untuk mengeksekusi.

Belanda mencoba dengan kekuatan yang seadanya untuk merebut Subang kembali, setelah Subang dan Kalijati diduduki oleh tentara Jepang. Pasukan Belanda di bantu oleh puluhan tank Inggris, bergerak dari Bandung menuju Subang dan juga Kalijati. Namun belum jauh saat memasuki Subang tank itu telah di serang oleh Jepang, banyak korban yang berjatuhan dari kedua belah pihak. Sisa tentara Belanda yang selamat mundur ke arah Bandung.

Jepang juga belum puas dengan hanya menguasai pangkalan udara Kalijati dan Subang, pasukan Jepang bergerak ke arah Bandung dan menghancurkan pertahanan Belanda di daerah Lembang, pasukan Belanda kewalahan dengan apa yang dilakukan oleh tentara Jepang. Pada 7 maret 1942, letjen Hien Ter Poerten yang baru menerima jabatan panglima KNIL pada tanggal 5 maret 1942 itu, memerintahkan dihentikannya perlawanan dan menyatakan diri bersedia ke meja perundingan. Pada 8 maret 1942, pukul 14:00 yang bertempat di Kalijati, Belanda menandatangani dokumen penyerahan diri.



Gambar II.3 Meja Perundingan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

Dengan begitu berakhirlah kekuasaan Belanda di Indonesia, dan kehadiran Jepang mengulang kesengsaraan bangsa ini dimasa lalu. Para pejuang yang dulu melawan Belanda, sekarang beralih ke penjajahan Jepang. Dalam peperanganya melawan Sekutu, Jepang mulai terdesak di Indonesia. Jepang membentuk pasukan Pembela Tanah Air (PETA) dengan maksud untuk mempertahankan Indonesia dari pendudukan Sekutu, dan juga dibentuknya Heiho, pasukan yang setiap saat

diterjunkan ke medan perang, tidak sedikit para pemuda Subang mendaftarkan diri menjadi PETA dan Heiho.

PETA dan Heiho kelak akan menjadi senjata makan tuan untuk Jepang, ketika Jepang menyerah kepada Sekutu dan pasukan pemuda Subang yang mengikuti PETA maupun Heiho akan melakukan perlawanan kepada Jepang (1994 : 57).

II.4.2 Pembentukan Kota Subang

Dalam buku Sejarah Kabupaten Subang, sejak proklamasi pada 17 Agustus 1945, Subang merupakan daerah kewedanaan yang ada di daerah Kabupaten Karawang yang berkedudukan di Purwakarta. Keadaan ini berlangsung sampai tanggal 5 April 1948. Pada saat itu sejak awal tahun 1946, kota Subang dijadikan kedudukan residen Jakarta. Setelah meletusnya Agresi Militer Belanda I pada tanggal 21 Juli 1947, maka pada tanggal 24 Juli 1947 kota Subang diduduki Belanda dan pemerintahan mundur ke Bakom, Songgom, Suriam, Cikadu. Pada tanggal 5 April 1948 di Cimanggu dibentuk Kabupaten Karawang Timur atau yang saat ini disebut Kabupaten Subang dengan Bupati pertamanya ialah Danta Ganda Wikarma. Keadaan ini berlangsung terus sampai tanggal 8 Agustus 1950.

Pada tanggal 29 Januari 1949, wali Negara Pasundan memecah Kabupaten Karawang menjadi dua Kabupaten, yaitu Kabupaten Karawang yang meliputi kewedanaan Karawang, Rengasdengklok, Cikampek dan Kabupaten Purwakarta, yang meliputi kewedanaan Purwakarta, Subang, Pamanukan, Ciasem, dan Sagalaherang. Dengan begitu antara tanggal 29 Januari 1949 sampai tanggal 8 Agustus 1950 terdapat dualisme pemerintahan Kabupaten di daerah Subang sekarang, yaitu pemerintahan Kabupaten Karawang Timur dengan Bupati R.S. Sunarya Ronggowaluyo (Bupati RI kedua) dan pemerintahan Kabupaten Purwakarta dengan Bupati R. Hasan suriasacakusumah. Demi mengatasi masalah dualisme pemerintahan tersebut, maka pada bulan Januari 1950 di daerah Kabupaten Karawang Timur dibentuk pemerintahan bernama Badan Pekerja Darurat Kabupaten Karawang Timur yang ketuanya dijabat oleh R.S. Sunarya Ronggowaluyo yaitu Bupati Karawang Timur, sedangkan Bupati militernya dijabat oleh Rd. R.S. Hadipranoto. Pemerintahan ini berada di bawah kekuasaan M. Mu’min yang menjabat sebagai residen Jakarta pada waktu itu.

Menurut Undang-undang No. 14/1950 tanggal 8 Agustus 1950, maka Kabupaten Karawang yang dibentuk atas dasar Staatsblaad No. 379 s.d 396 tahun 1925 dipecah menjadi dua Kabupaten, yaitu Kabupaten Purwakarta dan Kabupaten Karawang. Pada saat itu daerah Subang berada di Kabupaten Purwakarta dengan ibukotanya Purwakarta, namun kenyataannya ibukota Kabupaten Purwakarta ini selalu berkedudukan di Subang sampai dengan pembentukan Kabupaten Subang dan Purwakarta menurut Undang-undang No. 4 tahun 1968.

Selain adanya kenyataan bahwa 5 April 1948 residen Mu'min berkedudukan di daerah gerilya Purwakarta, sedangkan Bupati Karawang Timur menduduki Subang yang berkedudukan di Subang. Bupati pertama setelah pwawaengakuan kedaulatan atau Bupati ketiga dihitung dari Kabupaten Karawang Timur, Kabupaten Purwakarta yang berkedudukan di Subang itu ialah Rd. R.S. Hadipranoto yang merangkap sebagai Ketua Dewan Pemerintahan Daerah. Sementara sejak tanggal 11 Oktober 1950, sebagai hasil pilihan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah sementara (Kusma, et al., 2007, h.83).



Gambar II.4 senjata yang digunakan pada saat perang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)



Gambar II.5 Senjata yang digunakan pada saat perang 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2015)

II.5 *Game*

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk bertujuan menghilangkan rasa jenuh atau stress namun lebih banyak ditujukan untuk besenang-senang bagi yang memiliki waktu luang, *game* merupakan salah satu media hiburan paling popular untuk semua kalangan usia, baik itu anak-anak maupun dewasa. Dilihat dari perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat *game* mengalami kemajuan yang begitu pesat juga, dilihat dari perkembangan jenis *game*, alat pendukung bermain *game*, interaksi *game* dengan pengguna semakin beragam.

II.5.1 Pengertian *Game*

Game adalah kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan, *game* merupakan sebuah program yang berjalan pada media elektronik. Pengguna permainan biasa disebut dengan *player*, dalam permainan game terdapat aturan aturan tertentu.

Salen menjelaskan bahwa game adalah sebagai sebuah sistem, yang artinya permainan terlibat didalam konflik atau pertentangan, didefinisikan dengan aturan main yang menghasilkan hasil kuantitatif dari permainan (Salen dan Zimmerman 2004, h.80).

Ismail (2006) menjelaskan “bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain

yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang – kalah" (h.26).

II.5.2 Jenis-jenis *Game*

Jenis-jenis *game* dapat dibedakan menjadi dua yaitu berdasarkan *platform* dan berdasarkan *genre* :

II.5.2.1 *Platform*

Platform jenis game dapat dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya:

- PC *Game* adalah *video game* yang dimainkan dengan menggunakan *Personal Computer*.
- *Console game* adalah *video game* yang menggunakan *console* tertentu seperti *Playstation, Nintendo* dan lain-lain.
- *Game arcade* adalah *game* komputer yang mengandalkan ketangkasan pemainnya, *level* yang singkat, kontrol yang mudah serta tingkat kesulitan yang bertambah dengan cepat.
- *Game online* adalah *game* yang dapat dimainkan secara *online* melalui internet.
- *Mobile game* adalah *video game* yang hanya dapat dimainkan untuk *mobile phone*.

II.5.2.2 *Genre*

Berdasarkan *genre* permainannya dapat dibagi menjadi beberapa *genre* yaitu:

- *Action game* adalah *game* yang menyajikan unsur tantangan berupa tes keterampilan dan kemampuan pemain menghadapi ketepatan waktu dalam melewati rintangan.



Gambar II.6 *Action Game* Metal slug 2
Sumber: www.technobuffalo.com
(Diakses pada 13/04/2016)

- Adventur *game* adalah game interaktif yang dimainkan oleh pemain tentang penyampaian cerita dari suatu tema



Gambar II.7 *Adventure game Sok and Sao's Adventure*
Sumber: http://app4smart.com/en/7221-sok-and-saos-adventure.html
(Diakses pada 13/04/2016)

- Strategi *game* adalah sebuah permainan perencanaan seorang pemain melawan orang lain atau komputer, kemenangan diraih dengan adu rencana antara lawan.



Gambar II.8 Strategi *Game Star Wars Commander*
Sumber: https://www.chartboost.com/powerup-reports/strategy-games-july-2015/
(Diakses pada 13/04/2016)

II.6 Tinjauan Umum Masyarakat Saat ini

Penulis melakukan penelitian dengan menyebarkan kuisioner kepada masyarakat secara online, target yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu masyarakat yang berdomisili di Kota Subang, dengan target usia antara 15-23 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Hasil yang telah didapat dari kuisioner sebagai berikut:



Gambar II.9 Diagram pelajaran sejarah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Dari 53 responden, sebanyak 81.4% menyukai pelajaran sejarah dan sebanyak 18.6% tidak menyukai pelajaran sejarah.



Gambar II.10 Diagram tempat yang dijajah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Dari 53 responden, sebanyak 97.7% mengetahui bahwa Subang pernah menjadi salah satu tempat yang dijajah atau didiami penjajah dari Belanda, tentara sekutu & Jepang. Dan sebanyak 2.3% tidak mengetahuinya.



Gambar II.11 Diagram peristiwa bersejarah yang terjadi di Subang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Dari 53 responden, sebanyak 39.2% mengetahui beberapa peristiwa bersejarah yang terjadi di Subang dan sebanyak 60.8% tidak mengetahui peristiwa apa saja yang terjadi di Subang.



Gambar II.12 Diagram minat mengatahui sejarah penjajahan Kota Subang
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Dari 53 responden, sebanyak 93% berminat untuk mengetahui sejarah pada masa penjajahan yang terjadi di Kota Subang, dan sebanyak 7% tidak berminat untuk mengetahui sejarah pada masa penjajahan yang terjadi di Kota Subang.



Gambar II.13 Diagram media yang cocok dan menarik
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

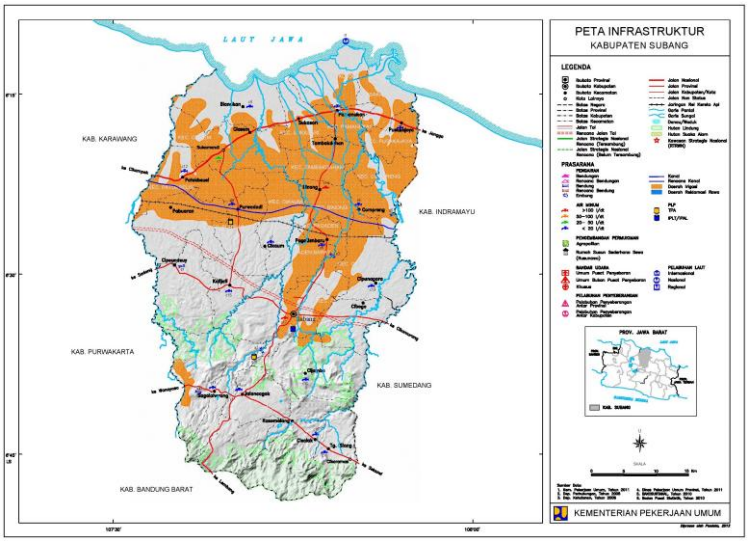
Dari 53 responden, sebanyak 67.4% memilih media *game mobile* sebagai media yang cocok dan menarik untuk mempelajari sejarah masa penjajahan di Subang, sedangkan sebanyak 32.6% memilih media buku ilustrasi sebagai media yang menarik untuk mempelajari sejarah pada masa penjajahan di Subang.

Dari hasil presentasi kuisioner diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat mengetahui bahwa Subang pernah didiami dan dijajah oleh tentara Belanda, sekutu dan Jepang, namun masih banyak masyarakat yang kurang tahu dengan peristiwa-peristiwa penting yang bersejarah di Kota Subang.

II.7 Kondisi Kota Subang Saat Ini

Kondisi Kota Subang saat ini sudah semakin bertambah maju dengan yang sebelumnya pada masa penjajahan, karena Subang saat ini diisukan akan menjadi kota industri karena adanya jalan tol cipali yang menghubungkan kota Subang dengan kota lainnya yang semakin mempermudah akses transportasi darat khususnya mobil.

Sejarah dari peninggalan masa peperangan Jepang dan tentara sekutu yang terjadi di Subang dan tempat-tempat kejadian yang bersejarah, banyak yang kurang diperhatikan seperti kantor P & T Land yang pernah menjadi hotel itu menjadi kurang terawat dan terlihat seperti bangunan kosong yang tidak digunakan, bahkan telah banyak ditumbuhi rumput liar di pekarangan dan sebagian dari dalam gedung tersebut. Namun ada pula gedung yang menjadi sebuah museum yang yang bisa dikunjungi karena memiliki kisah menarik yang terjadi di rumah atau gedung tersebut.



Gambar II.14 Peta Infrastruktur Kabupaten Subang
Sumber: http://loketpeta.pu.go.id/peta-infrastruktur-kabupaten-subang-2012 (Diakses pada 12/04/2016)

II.8 Analisa dan Usulan Desain

Berikut ini analisis yang menggunakan metode 5W+1H yang terdiri dari beberapa pertanyaan yaitu:

What – Apa yang menjadi permasalahan?

Dengan berjalannya waktu maka perkembangan zaman semakin hari semakin berubah, dilihat dari perkembangan anak muda dari sisi edukasi yang semakin hari semakin mengalami perubahan yang mengurangi nilai nasionalisme, contohnya lebih banyak anak muda yang mengikuti perkembangan zaman dari luar dan cenderung melupakan sejarah dari dalam negeri, sehingga dikhawatirkan dapat mempengaruhi pada pemahaman anak muda.

Who – Siapa saja yang terlibat dalam masalah?

Pelaku sejarah, orang tua, terutama anak muda/remaja.

Why – kenapa masalah tersebut bisa muncul?

Karena disebabkan oleh perkembangan zaman dan kemajuan dari segi teknologi, sehingga secara tidak langsung membuat anak muda lebih jauh dengan edukasi sejarah, karena pada saat anak muda menggunakan teknologi contohnya internet yang dilihat adalah sosial media, *games*, film dari luar negeri dan lainnya, sangat jarang yang membuka tentang sejarah dari dalam negeri khususnya Subang.

When – Sejak kapan masalah tersebut muncul?

Masalah ini mulai muncul sejak teknologi berkembang, dan merubah gaya hidup anak muda.

Where – Dimana biasanya masalah tersebut muncul?

Kasus ini terjadi hampir di setiap daerah, yang anak mudanya mengikuti perkembangan zaman.

How – Bagaimana cara dalam mengatasi masalah tersebut?

Dalam mengatasi masalah tersebut, hal yang harus dilakukan yaitu membuat media yang memberikan informasi terhadap anak muda/remaja, karena di usia seperti ini lah mereka dapat melihat masa lalu atau sejarah, masa kini dan masa depan yang akan mereka lalui, yang dapat membuat mereka menjadi penerus bangsa yang kuat dan berpendidikan di masa mendatang. Dengan memanfaatkan *game mobile* sebagai media yang merupakan hasil dari perkembangan zaman, para anak muda dapat belajar sambil bermain.

Sejarah masa penjajahan yang berada di kota Subang merupakan sejarah yang tidak boleh dilupakan begitu saja, karena sangat penting dan berpengaruh bagi kehidupan yang akan datang. Karena Subang sebagai tempat yang berpengaruh bagi kemerdekaan Indonesia, memiliki sejarah panjang dalam perjuangan melawan penjajah. Tidak sedikit para pejuang atau tokoh yang gugur dalam pertempuran itu, mereka berjuang dengan gagah dan berani, berkorban dengan berani agar perang segera usai dan kemerdekaan di dapatkan.

Seiring dengan hadirnya beberapa faktor yang mempengaruhi anak muda saat ini membuat rasa kebanggaan terhadap jasa dan nilai kepahlawanan kurang dimiliki, dan pada saat belajar sejarah tidak diajarkan oleh guru untuk menggali makna, pesan dan moral dari sebuah peristiwa tersebut.

Dari analisa yang telah diuraikan, maka dapat diambil solusinya yaitu “Merancang *Game Mobile* Sejarah Kota Subang pada masa penjajahan Berbasis aplikasi”.

Dengan merancang sebuah media yang berdekatan dengan target audiens maka diharapkan dapat membuat edukasi sejarah lebih mudah diterima oleh, lebih menarik perhatian anak muda/remaja. Game membuat para pemainnya tidak mudah bosan untuk memainkannya dilihat dari visual yang diberikan kepada mereka, seperti latar belakang dari permainan tersebut dan dari karakternya.