

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan komponen yang sangat lekat pada proses pembelajaran menuju pengembangan generasi muda. Sejarah nasional Indonesia sendiri terdiri dari beberapa pembabakan zaman, diantaranya Kerajaan Hindu-Budha, Kerajaan Islam, Kolonialisme, dan yang lainnya. Salah satu zaman yang sangat dirasakan pengaruhnya adalah masa munculnya Kerajaan Islam yang menyebarkan ajaran Islam sehingga menjadi agama mayoritas di Indonesia.

Dalam sejarah Islam secara umum, ternyata tidak banyak membahas Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam, padahal Islam dan kesultanan Aceh pernah menjadi sebuah kesultanan yang sangat besar dan pernah menjadi pusat pembelajaran Islam. Dalam hikayat Aceh seperti yang dianalisis Denys Lombard dalam bukunya yang berjudul “Kerajaan Aceh Zaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)”, Sejarah kebesaran kesultanan Aceh tertumpu pada satu orang tokoh, yaitu Sultan Iskandar Muda yang diangkat menjadi sultan pada tanggal 29 Juni 1606 dan memerintah selama 30 tahun (1606 - 1636 SM) sehingga berhasil menjadikan Aceh sebagai kerajaan Islam kelima terbesar di dunia setelah kerajaan Islam Maroko, Isfahan, Persia dan Agra. Beliau mengangkat pimpinan adat untuk tiap suku dan menyusun tata negara sekaligus qanun yang menjadi tuntunan penyelenggaraan kerajaan dan hubungan antara raja dan rakyat.

Dalam menjalankan kuasanya, untuk mempererat hubungan antara kerajaan Aceh dan kerajaan Melayu, Sultan Iskandar Muda melakukan sebuah pernikahan politik dengan cara menikahi istri Raja Abdullah dari Kesultanan Melayu yaitu Putri Kamaliah, yang oleh masyarakat Aceh dipanggil dengan sebutan Putroe Phang, Putri yang berasal dari Pahang. Putroe Phang bertugas sebagai penasihat dalam pemerintahan dan membuat hukum tentang perlindungan anak dan perempuan. Sultan Iskandar Muda menghibur Putroe Phang yang rindu dengan kampung halamannya dengan membangun taman Ghairah yang megah dan bangunan serupa bukit-bukit yang ada di kampung halaman sang putri. Taman ini menjadi salah satu peninggalan sejarah yang masih bisa ditemukan hingga saat ini.

Dengan kemajuan teknologi, hal-hal yang berhubungan dengan sejarah dan tokoh-tokoh terdahulu semakin terlupakan karena banyaknya distraksi yang lebih menarik, padahal dengan mengingat dan mempelajari sejarah, anak muda dapat belajar oleh pengalaman dan banyak pesan moral yang dapat membantu para remaja membentuk karakter dan menginspirasi mereka menjadi lebih baik. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik minat remaja akan sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang. Teknologi yang kian berkembang menjadikan *smartphone* bukan lagi sebagai kebutuhan mewah, melainkan kebutuhan sekunder yang sangat membantu berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi remajapun *smartphone* menjadi hal yang lumrah digunakan baik sekedar untuk menghubungi orangtua untuk menjemput disekolah atau berkomunikasi dengan teman-temannya. Selain sebagai media komunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai media edukasi. Beragam aplikasi hingga game telah banyak yang bisa diakses dalam telepon selular dan pemintanya pun meningkat seiring dengan banyaknya aplikasi atau game yang diproduksi. Mulai dari game yang bertema petualangan, olah raga, balap, hingga edukasi.

Generasi muda Aceh zaman sekarang tidak banyak yang mengetahui siapa Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang serta jasanya terhadap Aceh melatar belakangi dipilihnya judul perancangan tugas akhir ini. Sebagai sultan terbesar yang berhasil membawa kejayaan Aceh-pun seakan terlupakan. Dengan menggunakan media *mobile game* dengan bentuk asset visual yang atraktif dan kemudahan aksesnya melalui *smartphone* dapat dijadikan salah satu alternatif edukasi yang dapat menarik generasi muda untuk mempelajari sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang.

1.2 Identifikasi Masalah

- Minimnya pengetahuan remaja tentang Putroe Phang
- Kurangnya minat remaja terhadap sejarah Putroe Phang karena media yang ada tidak mendukung
- Sejarah Putroe Phang mulai terlupakan

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara meningkatkan minat remaja terhadap sejarah Puroe Phang?

- Bagaimana cara merancang *asset game* yang menarik untuk meningkatkan minat remaja terhadap sejarah Putroe Phang dengan memanfaatkan media *mobile game*?

1.4 Ruang Lingkup

1. *What*

Objek perancangan yang dibuat adalah *mobile game* dengan fokus sejarah pembuatan Taman Putroe Phang.

2. *Who*

Mobile game ditujukan kepada *target audience* remaja Aceh dalam rentang usia 12-15 tahun.

3. *Where*

Media utama dari perancangan adalah *mobile game* pada platform android

4. *When*

Perancangan dilakukan dari bulan Agustus 2017 hingga Januari 2018

5. *Why*

Perancangan bertujuan untuk meningkatkan minat remaja terhadap sejarah Putroe Phang khususnya pada pembangunan Taman Putroe Phang

6. *How*

Pengumpulan data untuk perancangan dilakukan dengan cara menyebar kuisisioner kepada remaja Aceh, melakukan analisis data dan wawancara

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka disimpulkan tujuan perancangan sebagai berikut:

- Memperkenalkan Putroe Phang sebagai ratu yang mengambil andil khusus dalam pembentukan peraturan perlindungan wanita dan anak-anak ditandai dengan

pembangunan taman Putroe Phang oleh Sultan Iskandar Muda melalui media *mobile game*

- Meningkatkan minat remaja berusia 12-15 tahun terhadap sejarah Putroe Phang melalui rancangan *mobile game* yang diadaptasi dari board game dengan judul serupa
- Menumbuhkan rasa peduli terhadap cagar budaya dan sejarah sesuai petuah Puroe Phang dan Sultan Iskandar Muda untuk menjaga adat istiadat dalam masyarakat

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan *mobile game* ini, yakni:

a. Bagi Mahasiswa

Bisa mengasah kemampuan dalam dunia desain dan menerapkan dalam aplikasi berbentuk UI/UX juga ilustrasi pada *mobile game*.

b. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan baru dari sudut pandang yang berbeda terhadap sejarah Putroe Phang.

c. Bagi target audience

- Mengingatkan kembali akan pentingnya sejarah.
- Meningkatkan minat kesejarahan terhadap remaja di Aceh
- Memberikan sisi positif akan pentingnya mengenal sejarah Putroe Phang
- Memberikan materi-materi dengan secara edukatif dan atraktif

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis melakukan penelitian dengan mengangkat sejarah Sultan Iskandar muda. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan juga studi literatur.

a) Observasi

Melakukan observasi mengenai *mobile game* sejarah dan *mobile game* remaja umumnya. Dengan mengamati UI/UX, *gameplay*, serta ilustrasi yang terdapat didalamnya.

b) Wawancara

Setelah melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara ke beberapa narasumber. Wawancara penulis lakukan kepada beberapa narasumber yang ahli dibidangnya.

c) Studi Literatur

Penulis melakukan perbandingan perancangan-perancangan sejenis yang sebelumnya berkaitan dengan cerita sejarah dan Sultan Iskandar Muda pada masa pembangunan taman Putroe Phang

1.7.2 Metode Analisa Data

Menurut John W. Creswell, ada lima macam pendekatan yang dapat digunakan untuk menganalisis data, salah satunya adalah studi kasus. Studi kasus meneliti sebuah kasus dalam konteks atau *setting* kehidupan nyata atau kontemporer, Prosedurnya memilih sebuah kasus yang dianggap penting, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis holistic atas kasus tersebut. Studi kasus berfokus pada isu-isu yang terjadi disuatu tempat atau terjadi pada suatu orang.

Dari data yang telah diperoleh, lalu dianalisis menggunakan pendekatan studi kasus dengan mengangkat masalah kurangnya minat remaja dikarenakan minimnya media belajar sejarah yang menarik mengenai sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang.

1.7.3 Metode Perancangan

Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam perancangan:

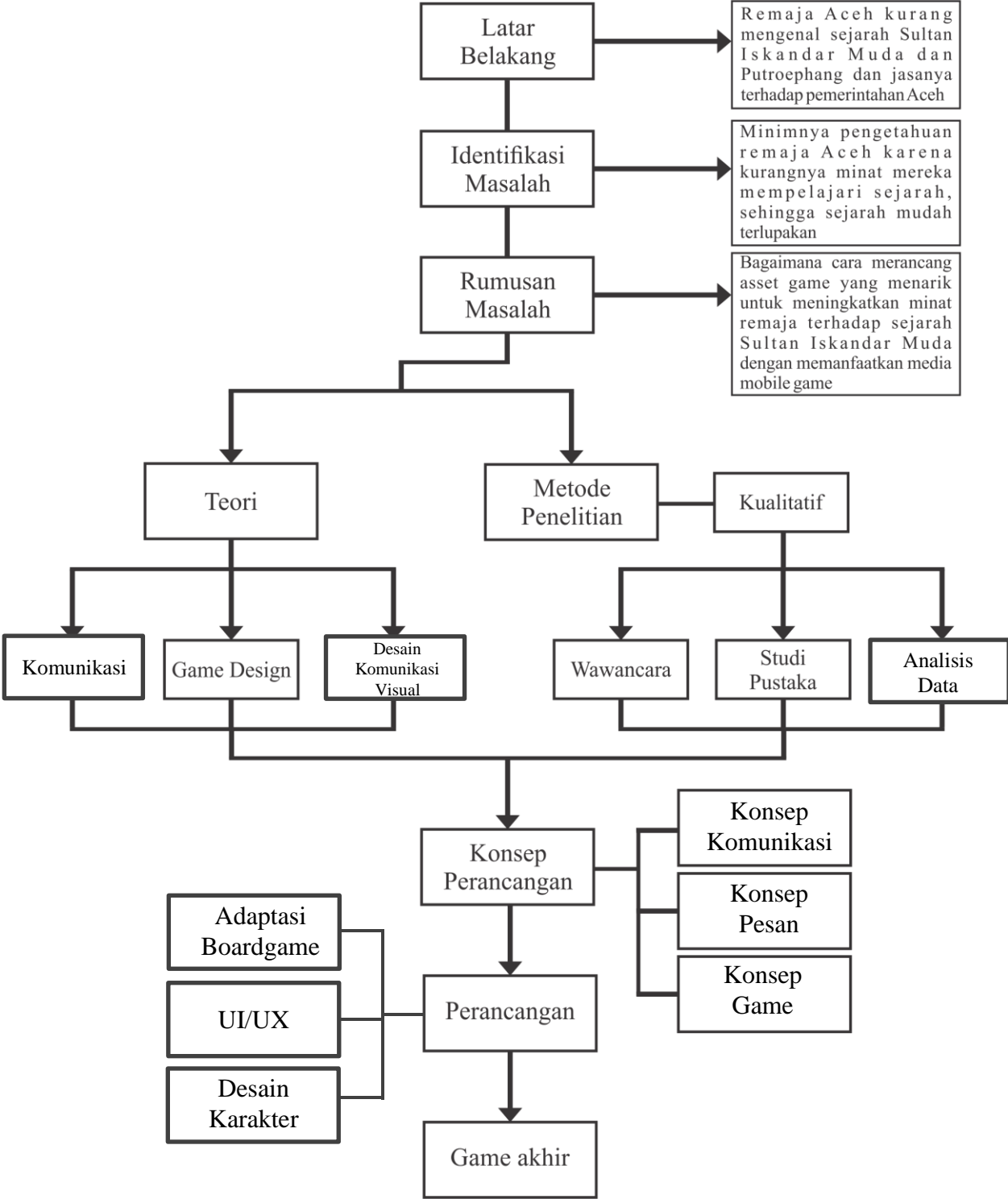
a. Pra-Produksi

Perancang melakukan studi lengkap mengenai topik yang akan diangkat melalui pencarian data yang berkaitan dengan perancangan, mencari referensi *mobile game* serta konsep awal dari *game* yang akan dibuat.

b. Produksi

Dalam tahapan ini, perancang membuat gambaran visual dari Sultan Iskandar Muda, merancang UI/UX dan *gameplay*. Setiap asset dikerjakan sesuai panduan dan teori yang berlaku.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang dari awal mula terbentuknya kesultanan Aceh, lalu diangkat permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Merupakan teori-teori mengenai ilustrasi secara keseluruhan dan teori psikologi remaja yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh mengenai sejarah kesultanan Aceh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis dan data mengenai sejarah kesultanan Aceh dan didasarkan teori-teori tentang ilustrasi, *mobile game* dan psikologis remaja yang digunakan untuk merancang sebuah *mobile game* bertemakan sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan pada waktu sudah dan penelitian langsung.