

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah ilmu yang mengajarkan kita kisah atau kejadian masa lampau yang disebabkan oleh manusia, dan ada juga dari alam namun itu di ibaratkan seperti 3 dimensi seperti dimensi ke satu itu masa silam, dimensi ke dua keadaan dan ketiga adalah masa depan (Roeslan Abdulgani, 2012), Rahman Hamid mengatakan bahwa pembelajaran sejarah selalu diidentikan dengan menghafal secara rinci kapan peristiwa itu terjadi dan bagaimana kronologi rentetan peristiwa tersebut dimasa lalu, sehingga semua orang bisa mempelajarinya secara akademik, profesional atau informal. Namun, motivasi belajar masyarakat tentang sejarah masih rendah.

Batak adalah nama suku yang ada di Sumatera utara. Beberapa agama yang dipercaya orang batak adalah Kristen, Islam, dan ada juga animisme dan pernalim, Batak toba dikenal dengan penduduknya sering merantau ke luar pulau batak, sejak tahun 1907 penduduk batak sudah ada yang ke Jakarta dan pada tahun 1930 sudah 15,3% masyarakat batak sudah merantau ke luar kampung menurut Coky Simanjuntak, merantainya orang batak bukan karena masalah tidak senang di tanah batak, tetapi sudah adatnya bahwa anak yang sudah menginjak 18 tahun tidak lagi tinggal dengan orang tua melainkan

merantau mencari *Hamoraon*, *Hamoraon* (kekayaan) adalah salah satu dari tiga pencapaian hidup masyarakat Batak disamping *hagabeon* (sukses berketurunan) dan *hasangapon* (kehormatan). Oleh karenanya, ketika seorang Batak merantau dia harus menjadi seorang yang sukses secara materi atau kaya (*mamora*),

Suku Batak memiliki Raja yang memiliki gelar sisingamangaraja, sisingamangaraja ada I-XII, Sisingamangaraja XII adalah sisingamangaraja yang paling dikenal karena diangkat sebagai Pahlawan Nasional Indonesia, setiap era memiliki cara kepemimpinan yang berbeda, di era Sisingamangaraja X adalah era yang paling dikenang atau era yang paling gelap di masa itu, Sisingamangaraja X dibunuh oleh si pokki atau dikenal dengan Tuanku Rao Bersama pasukan padri, serta pembantaian terbesar orang toba di saat itu, penderitaan ini dirasa sampai di era Sisingamangaraja XI, Nama Sisingamangaraja XI ialah ompu Sohahuaon, beliau memiliki 2 istri, yang pertama boru aritorang dan yang kedua boru situmorang dan melahirkan seorang anak, Perbedaan umur dari kedua anak sisingamangaraja XI adalah 15 tahun, Raja Parlopuk menggantikan tugas sisingamangaraja XI saat beliau sakit, dan selama digantikan oleh Raja Parlopuk sistem pemerintahan di batak sangatlah baik tidak ada masalah apapun hingga pada tahun 1866 Ompu Sohahuaon meninggal dunia, mayat beliau dikubur oleh Raja Parlopuk, inilah makam raja pertama yang bertempat di Bakkara, karena leluhurnya tidak diketahui dimana makam dan meninggalnya, di saat Sisingamangaraja ke sebelas meninggal, Ompu pulo batu sedang berada di Aceh. Namun disayangkan bahwa kisah sisingamangaraja ke X dan XI masih banyak yang belum mengetahui di karenakan di Museum Sejarah yang menceritakan kisah batak hanya tentang Sisingamangaraja XII

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identitas Masalah

- A. Sedikitnya pengetahuan tentang sejarah Kerajaan batak toba Sisingamangaraja X dan XI karena setiap museum atau buku sejarah tentang batak hanya menjelaskan tentang Sisingamangaraja XII.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian masalah maka dapat dirumuskan permasalahan berupa pertanyaan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat media informasi sejarah Raja Batak Toba yang menarik dibaca oleh kalangan remaja ?

1.3 Batas Masalah

Mengerjakan tugas akhir ini , ruang lingkup dari penelitian dan perancangan komik sejarah Raja batak Toba ini adalah :

1. Apa
Perancangan Komik untuk remaja tentang Raja Batak Toba
2. Siapa
Segmen dari Komik ini yaitu remaja 13 – 25 tahun yang gemar membaca komik.
3. Bagaimana
Perancangan komik media informasi Raja Batak Toba ini akan diluncurkan dalam media digital.
4. Dimana
Perancangan komik ini akan dilakukan di Bandung, dan melakukan pencarian data di Anjungan Sumatera Utara Taman Mini Indonesia Indah .
5. Kapan
pelaksanaan perancangan mulai dari bulan September 2018 – Januari 2019.

1.4 Tujuan Perancangan

Untuk mengenali Raja Batak Toba kepada remaja lebih dalam mulai dari asal usul, sikap kepahlawanan, dan perjuangannya.

1.5 Metode penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan metode Kualitatif, metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

A. Data Primer

Observasi

Penulis menerapkan metode observasi dalam pengumpulan data dengan cara pengamatan ke Museum Batak Toba.

Studi Pustaka

Penulis akan melakukan studi pustakan untuk mencari bahan dalam membuat media informasi, serta sejarah-sejarah yang mendukung dalam cerita yang diambil.

Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara kepada bapak Kunte Solihin selaku ahli sejarah batak toba di anjungan Sumatra Utara taman mini.

B. Data Sekunder

Buku

Penulis akan melakukan pencarian data dari buku yang berhubungan dengan kerajaan batak toba.

Video

Penulis melakukan pencarian data dengan cara pengamatan video-video yang berhubungan dengan kerajaan batak toba.

Artikel

Penulis akan mencari Artikel yang bersifat Resmi, untuk membantu pencarian data yang berhubungan dengan kerajaan batak toba dan tentang kebudayaan batak toba

1.6 Cara Analisis

Matriks

Pada dasarnya prinsip analisis matriks adalah membandingkan dengan melakukan penjabaran. Matriks ini dapat membantu dalam mengidentifikasi bentuk penyajian menjadi lebih seimbang, dengan cara mensejajarkan suatu informasi, yang dapat berupa gambar atau tulisan. Sebuah matriks terdiri atas kolom dan baris dimana akan memunculkan dimensi yang berbeda. Objek visual jika dijabarkan lalu dinilai menggunakan suatu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbandingannya. (Soewardikeoon, 2013).

SWOT

Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari strength, weakness, Opportunity, dan threat (Soewardikeoon, 2013).

- a. Strength atau kekuatan merupakan faktor-faktor internal yang mendukung perusahaan seperti, posisi strategis, keahlian serta fasilitas yang mendukung.
- b. Weakness atau kelemahan merupakan faktor internal yang menghambat perusahaan seperti, modal kurang, pemasaran kurang, dan tenaga kerja kurang.
- c. Opportunity atau peluang merupakan faktor eksternal yang mendukung perusahaan seperti calon-calon pelanggan potensial, dan kebijakan baru.
- d. Threat atau ancaman merupakan faktor eksternal yang menghambat seperti meningkatnya pesaing dan sulitnya cari pemasok bahan baku.

1.7 Kerangka Perancangan

Latar Belakang

Sejarah adalah ilmu yang mengajarkan kita kisah atau kejadian masa lampau yang disebabkan oleh manusia, dan ada juga dari alam namun itu di ibarat seperti 3 dimensi ke satu sa itu masa silam.

Batak adalah nama sebuah suku yang ada di Sumatera utara. Beberapa agama yang dipercaya orang batak adalah kristen, islam dan ada juga animsm dam parmalim.

Identifikasi Masalah

- Motivasi belajar masyarakat tentang sejarah masih rendah
- Kurangnya pengetahuan tentang sejarah Kerajaan batak toba sebelum era Sisingamangaraja X dan XI

Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat media informasi sejarah Raja Batak Toba yang menarik dibaca oleh kalangan remaja ?

Tujuan

Untuk mengenali Raja Batak Toba kepada remaja lebih dalam mulai dari asal usul, sikap kepahlawanan, dan perjuangannya.

Metode Penelitian

- Observasi
- Studi Pustaka
- Wawancara
- Video
- Artikel
- Buku

Teori

- Dkv
- Ilustrasi
- komik
- Tipografi
- Layout
- Warna
- Media edukasi

Analisis Data

Menggunakan metode SWOT dan Matriks

Konsep Perancangan

1.8 Pembabakan

Bab 1 Pendahuluan

Di bab 1 ini akan ada Latar belakang masalah yang akan diangkat oleh penulis, permasalahan, identifikasi masalah pada obyek yang dipilih penulis dan juga kerangka perancangan yang menjelaskan tentang apa yang dilakukan penulis dalam membuat laporan ini.

Bab 2 Dasar Pemikiran

Di bab 2 ini menjelaskan tentang teori-teori yang penulis gunakan dalam perancangan laporan ini.

Bab 3 Data dan Analisis

Dalam bab 3 ini diisi dengan hasil data yang di kumpulkan oleh penulis menjadi satu dan di analisis satu persatu agar mengetahui kelemahan, kelebihan, peluang dan kekuatannya.

Bab 4 Konsep dan hasil perancangan

Di bab 4 ini adalah konsep-konsep karya yang dirancang oleh penulis seperti konsep produk serta bentuk sketsa final produk.

Bab 5 Penutup

Di bab 5 penulis menuliskan kesimpulan dan saran dari produk untuk konsumen yang dituju.