

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mempelajari sejarah merupakan salahsatu hal penting yang perlu kita pelajari dalam kehidupan bernegara. Selain mengajarkan kita agar tidak mengulangi kesalahan yang sama yang dilakukan oleh leluhur kita, di dalam sejarah juga mengajarkan kita untuk dapat mengetahui proses terjadinya suatu bangsa dan pahlawan-pahlawan yang telah berjuang didalamnya sehingga mengajak kita agar dapat lebih menghargai dan menjunjung tinggi bangsa kita. Sebagai warga negara Indonesia yang khususnya tinggal di Jawa Barat, terdapat sebuah peristiwa bersejarah yang wajib kita ketahui dimana peristiwa tersebut merupakan rangkaian peristiwa dari Bandung Lautan Api. Namun seiring waktu berjalan, kisah dari peristiwa Bandung Lautan Api ini mulai terlupakan khususnya di kalangan generasi muda, hanya sedikit dari mereka yang mengetahui detail dari rangkaian peristiwa tersebut.

Dalam mewujudkan kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bandung memiliki peran dan kontribusinya sendiri dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api. Bandung Lautan Api adalah sejarah milik rakyat Bandung yang akan selalu dikenang sebagai aksi patriotik warga Bandung dalam mempertahankan tanah airnya. Tanggal 24 Maret 1946 adalah momentum saat rakyat bersatu mencegah sekutu dan NICA (Netherlands-Indies Civil Administration) menduduki Bandung.

Jenderal TNI (Purn.) A.H. Nasution dalam kata pengantar buku Saya Pilih Mengungsi (2002), mengatakan bahwa peristiwa-peristiwa tersebut menjadi suatu mata rantai perjuangan bangsa dalam mengusir penjajah. Peristiwa Bandung Lautan Api sendiri merupakan salah satu perjuangan Bandung yang dikenal sebagai peristiwa pengosongan wilayah dan

pembumihangusan kota Bandung dan hal tersebut merupakan strategi agar sekutu tidak bisa menguasai Bandung. Hal utama yang mendorong pembakaran ini ialah tuntutan dalam batas waktu dari Inggris. Diceritakan bahwa pembakaran tersebut merupakan sebuah keputusan dari rapat pimpinan pejuang pada tanggal 24 Maret 1946, pukul 10 pagi di markas Divisi III TRI. Dalam perundingan yang dilakukan oleh pihak militer Indonesia, diambillah keputusan agar rakyat dan tentara meninggalkan Bandung bersama-sama dengan lebih dulu membumihanguskannya. Sambil meninggalkan Kota Bandung, rakyat dan Tentara Nasional Indonesia sejak pukul 20.00 melakukan pembakaran-pembakaran seperti di Ciroyom, Tegallega Utara, Cikudapateuh, Cicadas, sepanjang Jalan Otto Iskandardinata, Jalan Asia Afrika, Cibadak, Kopo, dan Babakan Ciamis. Itulah peristiwa yang dikenal sebagai Bandung Lautan Api. Dari rangkaian kejadian tersebut, Bandung Lautan Api tidak hanya menjadi peristiwa lokal yang terjadi di Bandung, tetapi juga menjadi perhatian nasional karena dampak luas yang ditimbulkannya. Kejadian ini sangat berdampak pada aktivitas NICA dan tentara Republik Indonesia.

Tidak lama dari peristiwa pembakaran tersebut, momen perjuangan pun dilanjutkan dengan aksi patriotik peledakan gudang mesiu yang dilakukan oleh Mohamad Toha empat bulan kemudian, menegaskan peran rakyat Bandung dalam mempertahankan Indonesia dari Belanda. Pada peristiwa 10 Juli 1946 itu, Toha membakar gudang yang berisi 1.100 ton mesiu dan senjata sehingga menimbulkan ledakan yang dahsyat. Akibat gudang senjata tersebut hancur aktivitas NICA di wilayah Priangan menjadi terganggu. Dari serangan tersebut, walaupun tidak menimbulkan korban yang banyak dari pihak sekutu namun dampak perjuangannya nasional.

Hingga hari ini peristiwa Bandung Lautan Api dikenang sebagai peristiwa yang ikonik dan bersejarah dalam perjuangan kemerdekaan NKRI. Bahkan lagu Halo-halo Bandung pun ditetapkan sebagai lagu wajib nasional untuk mengenang peristiwa tersebut dikarenakan peristiwa Bandung Lautan Api sendiri memuat nilai-nilai semangat pengorbanan untuk membina dan membangun negaranya kearah yang lebih baik lagi.

Semangat tersebut menggambarkan bagaimana perencanaan masa depan, sehingga dapat mencapai kejayaan dalam kehidupan sosial, ekonomi dan budaya. Nilai-nilai perjuangan dan semangat pengorbanan dari peristiwa tersebut dapat kita jadikan sebuah pembelajaran yang perlu kita pahami dan kita sampaikan ke generasi selanjutnya.

Namun amat disayangkan nyatanya masih banyak orang yang sudah mulai lupa mengenai peristiwa Bandung Lautan Api secara detail padahal sejarah akan peristiwa tersebut sudah diajarkan dari bangku kelas lima sekolah dasar. Dari observasi dan survey singkat yang dilakukan di lingkungan sekitar penulis menunjukkan bahwa banyak orang yang memiliki ingatan samar-samar mengenai detail dari peristiwa Bandung Lautan Api, bahkan orang Bandung sendiri. Nama tokoh pahlawan yang memiliki peran penting dalam peristiwa tersebut seperti Muhammad Toha dan Muhammad Ramdan terdengar cukup asing bagi beberapa orang.

Hal tersebut cukup untuk membuktikan apabila masih banyak orang yang tidak mengetahui dan memahami secara detail dalam peristiwa Bandung Lautan Api. Sulitnya menemukan informasi lengkap mengenai peristiwa tersebut menjadi salahsatu penyebabnya. Selain itu, kurangnya usaha pemerintah untuk memperingati peristiwa Bandung Lautan Api secara rutin agar peristiwa tersebut selalu dikenang oleh rakyatnya merupakan faktor penyebab lainnya.

Tidak hanya untuk mengingat sejarah, dengan memahami dan memaknai peristiwa Bandung Lautan Api kita dapat menteladani beberapa nilai seperti kerelaan berkorban demi kepentingan dan juga rasa persatuan demi mencapai kepentingan bersama. Selain itu, dari peristiwa Bandung Lautan Api ini juga mengajarkan kesadaran akan identitas diri sebagai bahwa kita adalah bangsa yang merdeka dan sejajar dengan bangsa lainnya. Kesadaran ini berguna di era globalisasi yang sarat dengan intervensi budaya barat yang memungkinkan terjadinya pemudaran akan indentitas sebagai bangsa merdeka.

Dari pemaparan yang sudah diberikan diatas, maka dibutuhkan sebuah media edukatif yang mampu mengajak masyarakat agar lebih tertarik untuk

mengetahui serta memahami lebih dalam mengenai peristiwa Bandung Lautan Api. Tidak hanya membuat media pembelajaran yang mudah dan juga menyenangkan, namun dengan dibuatnya media tersebut diharapkan dapat dinikmati tidak hanya oleh remaja namun juga orang dewasa. Selain itu, media ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai dan pesan-pesan positif yang bisa kita pelajari dari peristiwa Bandung Lautan Api.

Menurut Azhar Arsyad (2012:2-3) ia berpendapat bahwa sebuah kegiatan belajar mengajar tidak bisa lepas dari sebuah media pembelajaran demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan rangsangan dan gairah belajar kepada peserta didik sehingga mereka bisa belajar mandiri. Walaupun demikian, hal yang membuat sebuah media pendidikan menjadi penting dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah ketepatan dari media tersebut. Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (berbentuk kata-kata tertulis atau lisan), dan mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar atau model, lalu konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film atau gambar. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, terdapat klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut merupakan kerucut pengalaman (cone of experience) dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Salah satu inovasi yang perlu dilakukan adalah dengan memadukan antara media edukatif dengan permainan papan atau bisa disebut juga board game. Game edukasi dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan. Penggunaan game dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Melalui game edukasi pula suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, Selain itu, Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang

memiliki pola pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Dan seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale pada teori kerucut pengalaman, melakukan sebuah simulasi dan bermain peran merupakan aktivitas yang paling efektif untuk mengingat dan belajar sesuatu. Oleh karena itu, pemilihan board game sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tepat terutama dalam konteks pembelajaran sejarah.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Pengetahuan masyarakat luas yang cukup rendah mengenai detail dari peristiwa Bandung Lautan Api.
- b. Informasi mengenai peristiwa Bandung Lautan Api yang terbilang cukup terbatas untuk diakses.
- c. Kurangnya media dan sarana informatif dan juga interaktif untuk mempelajari pendidikan sejarah Indonesia.
- d. Kesadaran akan pentingnya untuk memperingati peristiwa bersejarah yang mulai memudar pada generasi muda.
- e. Nilai-nilai dan pesan-pesan positif yang dapat diambil dari kisah-kisah perjuangan mulai memudar.

1.2.2 Rumusan masalah

- a. Bagaimana merancang media edukatif mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api yang dapat mengajak remaja untuk menggali informasinya lebih dalam?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian tersebut terdapat batasan masalah yang perlu diperhatikan dalam perancangan media edukatif berbentuk board game mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api yaitu :

1. Apa

Rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api merupakan runtutan peristiwa bersejarah yang terjadi di Kota Bandung pada tahun 1945 hingga tahun 1946. Rangkaian peristiwa tersebut diawali dengan masuknya pasukan sekutu ke Tanah Pasundan setelah terjadinya proklamasi kemerdekaan Indonesia, lalu peristiwa pembumihangusan kota Bandung dan diakhiri dengan mundurnya pasukan sekutu dari Jawa Barat setelah terjadinya peledakan gudang persenjataan milik sekutu di daerah Bandung bagian selatan.

2. Siapa

Target sasaran dari perancangan board game edukatif mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api ini adalah remaja berusia diatas 12 tahun hingga orang baru saja beranjak dewasa yang berusia di sekitar 20 tahunan.

3. Dimana

Perancangan board game ini dilakukan di kota Bandung

4. Kapan

Perancangan board game ini dimulai sejak Februari 2019

5. Kenapa

Alasan dari perancangan board game ini dikarenakan rendahnya pengetahuan masyarakat mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api, dimana dengan mengenal lebih dalam kejadian bersejarah tersebut terdapat nilai-nilai positif yang dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

6. Bagaimana

Dengan dibuatnya perancangan board game mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api ini, diharapkan masyarakat bisa mempelajari lebih dalam mengenai peristiwa tersebut dan memetik nilai-nilai positif yang ada didalamnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam perancangan media edukatif berbentuk board game mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api ini yaitu :

1. Membuat sebuah media edukasi yang mampu membantu masyarakat untuk memahami dan mempelajari dengan lebih mudah mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api dan juga menanamkan nilai-nilai perjuangan yang ada didalamnya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Mengamati langsung lokasi-lokasi dan monumen-monumen peninggalan dari peristiwa Bandung Lautan Api agar aset dari board game sesuai dengan kondisi yang ada.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan data melalui kutipan jurnal atau buku mengenai pembahasan yang sesuai dengan masalah yang dibahas seperti sejarah mengenai peristiwa Bandung Lautan Api.

c. Wawancara

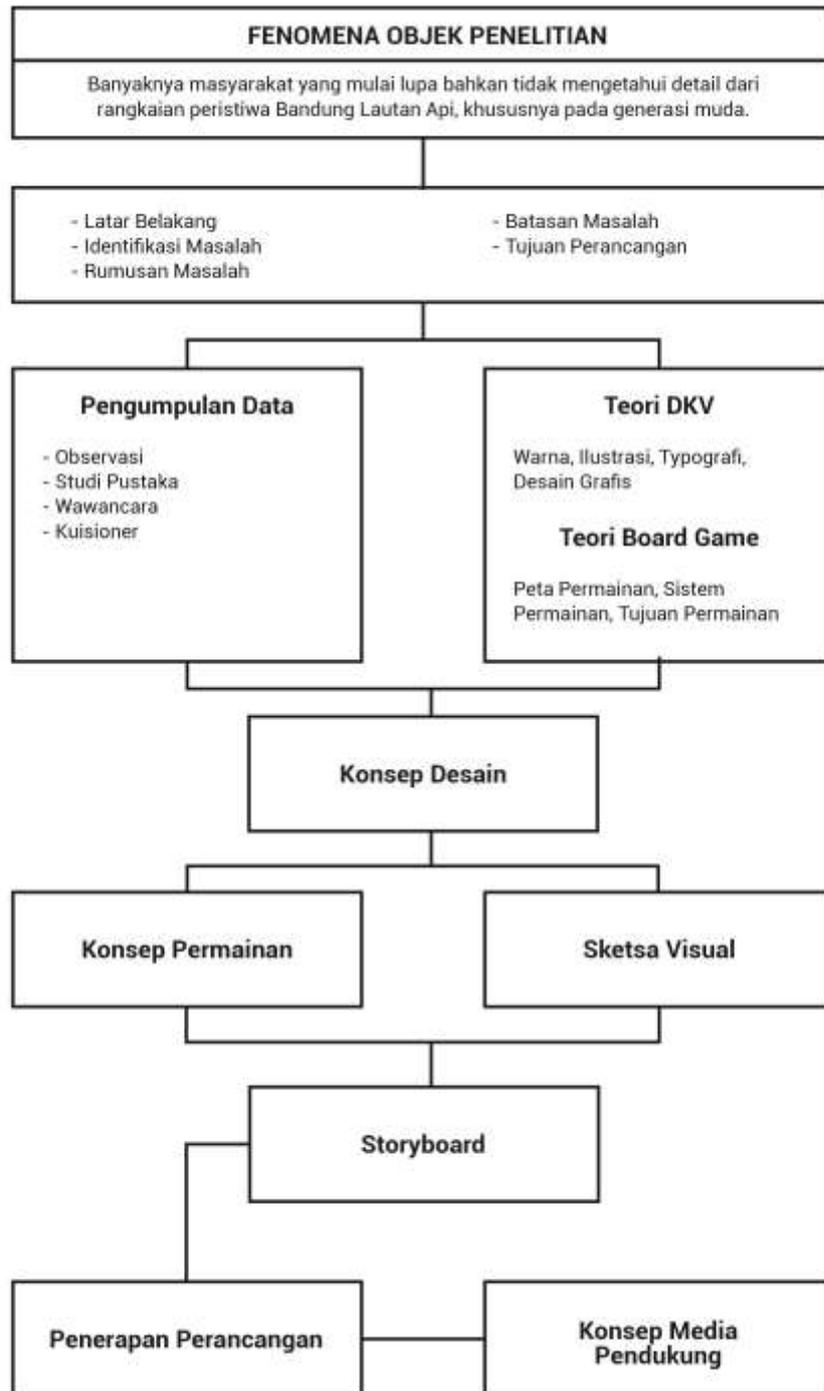
Metode Observasi yang akan dilakukan untuk mencari data melalui narasumber yang berkompeten mengenai peristiwa Bandung Lautan Api.

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam proses perancangan dibutuhkanlah sebuah metode analisis untuk mengetahui strategi perancangan board game yang akan dibuat, oleh karena itu digunakanlah metode analisis AIDA. AIDA merupakan metode yang dikemukakan oleh E.K. Strong atau biasa disebut *A-A Procedure (from attention to action procedure*. Menurut Effendy (2003:305), AIDA merupakan akronim dari *Attention* (perhatian), *Interest* (minat), *Desire* (hasrat), *Action* (tindakan/kegiatan). Adapun keterangan dari elemen-elemen tersebut adalah :

- a. Perhatian (*Attention*) : Keinginan seseorang untuk mencari dan melihat sesuatu.
- b. Ketertarikan (*Interest*): Daya tarik yang muncul ketika ingin mengetahui sesuatu lebih dalam
- c. Keinginan (*Desire*) : Kemauan yang timbul dari sesuatu yang menarik perhatian.
- e. Tindakan (*Action*) : Suatu kegiatan untuk merealisasikan keyakinan dan ketertarikan terhadap sesuatu.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Marten, 2019)

1.7 Pembabakan

Dalam penelitian ini akan terbagi menjadi tiga bagian pembabakan, sebagai acuan garis besar dalam penyusunan penelitian ini. Berikut pembabakannya:

1. BAB I Pendahuluan

Bab pembuka yang akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan sebagai pendahuluan penelitian yang akan dibahas pada bab berikutnya.

2. BAB II Landasan Teori

Dalam bagian akan membahas landasan teori - teori yang akan digunakan sebagai acuan selama pembuatan perancangan yang akan menjadi sebuah landasan pemikiran untuk memenuhi kebutuhan studi pustaka selama perancangan berlangsung.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Berisikan pembahasan dari data – data yang penulis kumpulkan, seperti hasil wawancara dari narasumber, hasil observasi dan lainnya. Data dan analisis masalah kemudian akan dipaparkan untuk membahas perancangan yang dilakukan.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Setelah berhasil dikumpulkan, data-data tersebut diolah lalu diaplikasikan sedemikian rupa sehingga mampu menghasilkan konsep perancangan dan mampu diterapkan pada media yang diinginkan menggunakan data-data yang dikombinasikan dengan konsep kreatif yang sudah dibuat.

5. BAB V Penutup

Sebagai penutup dari dibuatnya perancangan ini, maka pada bab ini mencakup kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan perancangan yang sudah penulis buat.