

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Depok merupakan kota pecahan dari Kabupaten Bogor, yang status kota administratifnya disahkan pada 20 April 1999. Sebagai kota yang juga menyimpan sejarah layaknya kota-kota lain di Indonesia, Depok memiliki sejarah yang “diukir” pada tugu Cornelis Chastelein yang berada di daerah Depok Lama. Tugu tersebut digunakan sebagai memorial untuk mengenang jasa Cornelis Chastelein yang merupakan seorang pejabat tinggi *Vereenigde Oostindische Compagnie* (VOC) dengan status *Raad van Indie* yang memiliki tanah di daerah Depok.

Pada tahun 1696 dibawah wewenang Kerajaan Belanda, Cornelis Chastelein membeli tanah yang luasnya mencakup Depok sekarang, ditambah sedikit wilayah Jakarta Selatan, Ratujaaya, Bojong Gede, Kabupaten Bogor yang sekarang. Cornelis atas permintaan mendiang ayahnya dulu, ia menyebarkan agama Kristen kepada para budaknya. Perlahan muncul di sini sebuah padepokan Kristiani yang disebut *De Eerste Protestante Organisatie van Christenen*. Menjelang ajalnya, 13 Maret 1714, Cornelis Chastelein menulis wasiat berisi antara lain, mewariskan tanah, serta kekayaannya kepada seluruh pekerjanya yang telah mengabdikan kepadanya sekaligus menghapus status pekerja menjadi orang merdeka.

Namun, peninggalan Tugu Cornelis Chastelein tersebut menuai kontroversi. Tugu tersebut selain sebagai peninggalan mengenang Cornelis Chastelein, tugu itu juga merupakan titik nol Kota. Pada awalnya tugu tersebut dibangun pada tahun 1914 sebagai peringatan 200 tahun kematian Cornelis Chastelein, tetapi dihancurkan pada tahun 1960.

Belakangan, di Depok ada peristiwa menarik yang terjadi akibat perselisihan antara warga dan pemerintah kota. Pemicunya tak lain adalah penolakan pembangunan Tugu Cornelis Chastelein yang berlokasi di Jalan

Pemuda, Rumah Sakit Harapan, Depok. Yayasan Lembaga Cornelis Chastelein (YLCC) hingga kini tidak mengetahui pasti alasan jelas penolakan tersebut. YLCC sendiri merupakan komunitas yang terus merawat dan memperjuangkan keberadaan Tugu Cornelis tersebut. Salah satu alasan pelarangan tugu tersebut karena Cornelis dianggap seorang penjajah bukan seorang pahlawan. Namun, menurut Yano, sebagai anggota YLCC yang ternyata anak dari salah satu 150 pribumi yang bekerja pada Chastelein dulu, mengatakan bahwa Cornelis Chastelein adalah penjajah yang humanis. Bahkan dianggap berjasa dalam perjuangan Depok zaman dulu. Alasan yang lain adalah karena teks yang dinilai sedikit sensitif tempo hari di tugu tersebut. Tulisan berbahasa Belanda yang apabila diartikan, “harapan saya kelak warga Depok menjadi kristen yang sejahtera.”

Pada bulan November 2021, Tugu Cornelis Chastelein tersebut dan Rumah Sakit Harapan Depok ditutup untuk umum. Penyebab penutupan Rumah Sakit Harapan, karena tidak ada nya kesepakatan antara pihak rumah sakit dengan pihak Yayasan Lembaga Cornelis Chastelein mengenai perpanjangan kontrak tanah tersebut.



Gambar 1.1

(sumber : data pribadi)

Tugu Cornelis Chastelein memperlihatkan bahwa monumen kolonial memiliki makna yang selalu berubah dari masa ke masa. Pada awal pendiriannya tahun 1914, tugu ini memiliki makna sebagai simbol terbebasnya

masyarakat Depok Lama dari perbudakan dan mengabadikan sosok Cornelis Chastelein sebagai pahlawan daerah tersebut. Tugu ini menjadi monumen pengingat perubahan kehidupan masyarakat Depok Lama.

Perubahan makna secara drastis terhadap sebuah monument, dari sikap penghormatan menjadi sebuah simbol yang memalukan bagi masyarakat di daerah tersebut. Puncak dari perubahan makna ini adalah tindakan penghancuran Tugu Cornelis Chastelein. Alqiz Lukman (2020).

Sayangnya, perubahan makna sejarah mengenai tugu Cornelis Chastelein tidak banyak dikenal dan diketahui masyarakat terutama anak-anak remaja usia 15-18 tahun yang sedang menempuh pendidikan menengah atas. Berdasarkan kenyataan tersebut, perancang berencana merubah atau mengembangkan teknik pembelajaran sejarah kalangan SMA 1 di Kota Depok, dan berdasarkan fenomena atau sejarah yang tersajikan, perancang memutuskan untuk membuat *video game* sebagai *platform* informasi mengenai sejarah Depok pada masa kolonial dan berfokus kepada kisah hidup Cornelis Chastelein yang berujung kepada cikal bakal Depok.

Game yang dibuat akan bergenre Puzzle. Berdasarkan survey yang dilaksanakan oleh perancang, 29,5% dari murid di SMA 1 Depok bermain video game bergenre Puzzle. Menurut survey yang sama, murid SMA 1 Depok lebih memilih bermain game menggunakan platform *mobile*, dengan hasil 72,7% dari 44 murid. Berdasarkan hal ini, perancang akan membuat game berbasis Puzzle di platform mobile.

Perancang fokus ke aspek *environment* dalam game untuk menjadi pendukung dalam penyampaian cerita dan mereka ulang suasana pada masa tersebut. Aspek *environment* menjadi pilihan karena suasana *colonial* dapat dibawakan dengan lebih detail, sehingga *user* akan ikut masuk kedalamnya.

Diharapkan dengan perancangan tugas akhir yang berbasis *3d Environment Game*, dengan media Mobile Game Puzzle para remaja terutama SMA 1 Depok, tertarik untuk mempelajari sejarah Cornelis Chastelein, serta untuk

melestarikan peninggalan Tugu Cornelis Chastelein.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat disimpulkan yaitu:

- a. Disonansi memori dan pergeseran makna terhadap sejarah Tugu Cornelis Chastelein yang menyebabkan konflik pada masyarakat Depok dan kurangnya pengetahuan Remaja khususnya SMA 1 Depok mengenai sejarah ini.
- b. Belum ada media *game mobile* yang mengangkat sejarah Cornelis Chastelein.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara mengedukasi masyarakat serta siswa SMAN 1 Depok untuk mengurangi disonansi memori Tugu Cornelis Chastelein?
- b. Bagaimana perancangan *environment* dapat membantu dan mendukung dalam penyampaian narasi dalam *game mobile*?

1.3 Batasan Masalah

- a. Apa
Mengedukasi dan menyebarkan informasi mengenai sejarah Depok, dan mengurangi disonansi memori terhadap Cornelis Chastelein
- b. Siapa
Murid SMAN 1 Depok
- c. Mengapa
Untuk mengurangi disonansi memori Tugu Cornelis Chastelein di Depok supaya lebih diapresiasi dan lebih dilestarikan.
- d. Kapan
Penelitian ini dilaksanakan 2020-2021
- e. Dimana
Di Sekolah SMAN 1 Depok
- f. Bagaimana
Penyampaian melalui sarana video game yang mengedukasi sejarah Depok

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Mengangkat sejarah Kota Depok menjadi sebuah game yang menarik sebagai media edukasi dan informasi untuk kalangan remaja lokal Kota Depok.
- b. Meningkatkan kesadaran murid SMA 1 Depok untuk melestarikan Tugu Cornelis Chastelein dan mengurangi disonansi memori terhadap Cornelis Chastelein.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi berdasarkan teori dan data yang berkaitan dengan Sejarah Kota Depok dan Kronologis Hidup Cornelis Chastelein melalui ilmu Desain Komunikasi Visual.

- b. Manfaat Praktis

Menambah wawasan penulis tentang proses dan workflow dalam perancangan world building berdasarkan sejarah serta pengaplikasiannya dalam game.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Observasi

Observasi adalah ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti merekam/mencatat baik dengan cara terstruktur maupun semistruktur. (Creswell 2014:254)

1.6.2 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang diperlukan dengan memanfaatkan data-data berupa karya sastra atau karya seni pada umumnya seperti referensi karya sejenis. (Creswell 2014:255).

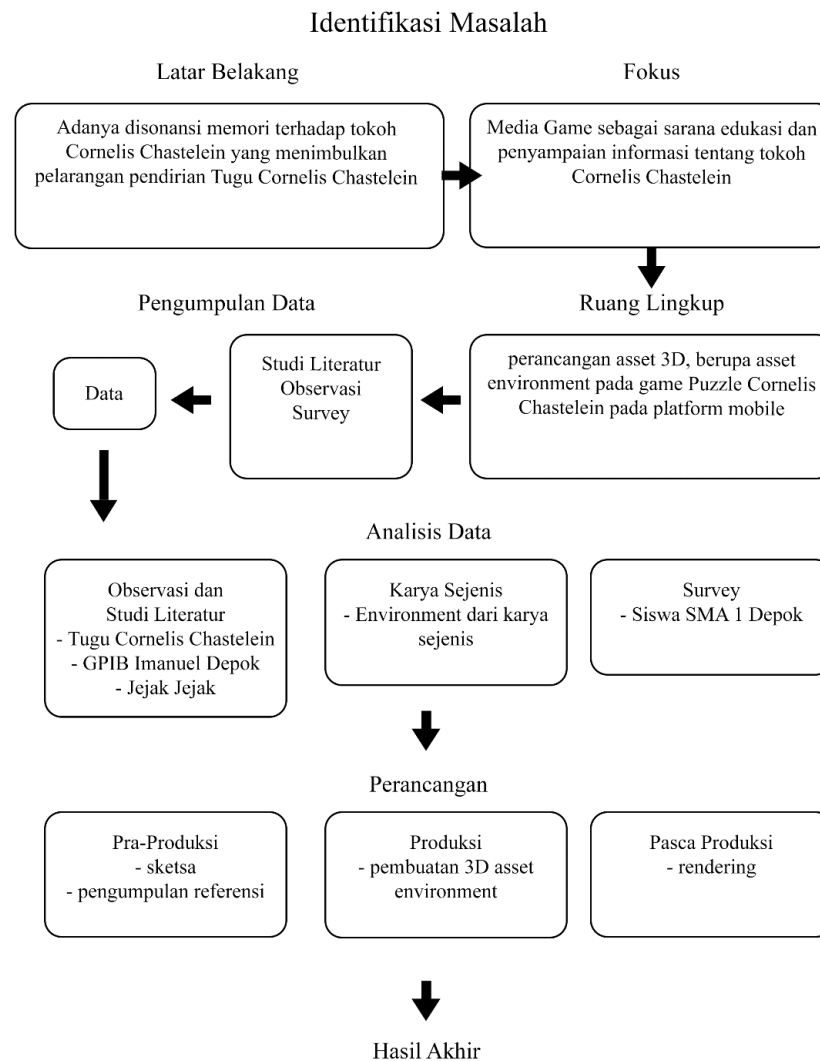
Ditambah buku seperti *Beginning Game Level Design*, *Game Development Essentials*.

1.6.3 Survei

Desain survei memberikan deskripsi kuantitatif atau numerik tentang tren, sikap, atau pendapat populasi dengan mempelajari sampel populasi

tersebut. (Cresswell 2014:145).

1.7 Sistematika Perancangan



1.8 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan hal yang merupakan landasan perancangan game. Berisi latar belakang perancangan permasalahan, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan yang menjelaskan bab secara singkat.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi teori-teori tentang sejarah Depok dan kronologis hidup Cornelis Chastelein, teori tentang disonansi memori, dan teori tentang genre game Role Playing Game, serta teori tentang perancangan World Building dan yang digunakan perancang sebagai landasan pemikiran untuk menganalisis data dan merancang world building.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi data-data tentang kronologis kehidupan Cornelis Chastelein yang didapat dari metode pengumpulan data studi pustaka dan observasi lapangan, sebagai metode penelitian kualitatif.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep dan desain world yang berdasarkan analisis kronologis kehidupan Cornelis Chastelein dan teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran perancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil perancangan desain game dan saran dari perancang.