

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia dikenal dengan negara yang memiliki banyak suku, budaya, dan adat istiadat yang beragam. Di dalamnya juga terdapat sejarah-sejarah yang membentuk suatu kebudayaan dan adat istiadat. Untuk melestarikan sejarah salah satu caranya adalah dengan diceritakan secara turun-temurun.

Bercerita adalah kegiatan menyampaikan pesan lewat berbagai macam media baik itu hanya lisan, tulisan, ataupun disertai dengan gambar pendukung. Dengan bercerita dan disertai dengan gambar, orang akan lebih tertarik dan tidak mudah jenuh karena mereka bisa membayangkan sendiri kejadian yang sedang diceritakan.

Saat ini minat generasi muda terhadap sejarah negeri sendiri saat ini mulai menurun drastis. Saat ini kita masuk di era industri 4.0, dimana anak-anak dan remaja lebih suka bermain smartphone dan lebih suka bermain ketempat wisata yang sedang tren dibandingkan mempelajari sejarah-sejarah yang ada di Indonesia. Persoalan literasi masih menjadi hal yang harus dibenahi di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Penelitian PISA menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia dibanding negara-negara di dunia. Ini adalah hasil penelitian terhadap 72 negara. Respondennya adalah anak-anak sekolah usia 15 tahun, jumlahnya sekitar 540 ribu anak.

Dalam pembelajaran sejarah, guru lebih condong menggunakan metode tradisional yang berlangsung satu arah dan mengandalkan guru sepenuhnya dalam menyampaikan materi. Sehingga siswa cenderung cepat jenuh dan bosan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan pencapaian hasil belajar siswa pun menjadi tidak maksimal.

Minat siswa bisa mempengaruhi kegiatan proses dan hasil pembelajaran sejarah. Jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak akan mencapai hasil yang baik dan memunculkan kesulitan dalam belajar. Maka untuk meningkatkan efektivitas dan minat

terhadap pelajaran sejarah, perlu menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik. Salah satu metodenya adalah dengan mengadaptasi peristiwa sejarah menjadi komik.

Perang Paregreg adalah perang yang terjadi antara istana barat Majapahit yang dipimpin oleh Wikramawardhana, melawan istana timur yang dipimpin oleh Bhre Wirabhumi. Perang ini terjadi tahun 1404 sampai 1406 dan menjadi penyebab utama kemunduran Majapahit. Kekalahan Bhre Wirabhumi disebabkan oleh pengkhianatan Patihnya sendiri yaitu Raden Gajah yang berkhianat ke Wikramawardhana dan akhirnya Raden Gajah dihukum mati oleh Suhita, cucu dari Bhre Wirabhumi.

Perang Paregreg diambil menjadi objek penelitian karena di dalam buku materi pembelajaran pada bab yang membahas sejarah kerajaan-kerajaan Indonesia, khususnya Kerajaan Majapahit hanya menyebutkan Perang Paregreg tanpa memberi detail kejadiannya. Padahal Perang Paregreg adalah alasan terbesar penyebab kemunduran Kerajaan Majapahit. Di buku pelajaran sejarah hanya disebutkan namanya saja tanpa menceritakan peristiwanya secara mendalam.

Seiring berkembangnya teknologi digital dan media sosial, komik Indonesia mengalami perkembangan secara format, cerita, maupun distribusi. Format komik yang sebelumnya berupa buku yang dicetak kini berkembang menjadi format digital seperti misalnya komik pindai, komik interaktif, hingga berbasis aplikasi (Aditia, Prabawa, 2019:103). Penggemar media komik fisik lambat laun beralih ke komik digital. Media sosial pada era digital ini berkembang seiring dengan industri kreatif di Indonesia. Berbagai media kreatif digunakan sebagai sarana untuk hiburan, edukasi, bahkan promosi. Salah satu media yang tengah meroket popularitasnya adalah webtoon atau komik digital (Salma, Bastari, dan Prajana, 2021). Hal ini didukung dengan munculnya beberapa komik seperti “Si Juki” di blog atau beberapa sosial media. Fenomena ini lalu memunculkan *platform* khusus yang menyediakan komik digital seperti LINE Webtoon, MANGA Plus, VIZ Media, atau bahkan sosial media seperti Facebook dan Instagram juga tidak jarang menyediakan komik digital yang diunggah langsung oleh pengarang komiknya sendiri.

Berdasarkan pemaparan beberapa fenomena diatas, komik digital sebagai sarana pembelajaran sejarah merupakan topik yang dipilih karena hal tersebut diharapkan dapat memberi variasi dalam pembelajaran serta meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran

sejarah. Hal ini juga didukung dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dapat mempermudah dalam merancang dan menyampaikan pembelajaran sejarah dengan mengadaptasi cerita sejarah melalui media komik digital.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Remaja lebih sering beraktivitas dengan *gadget*.
2. Minat siswa terhadap pelajaran sejarah masih tergolong rendah.
3. Kurangnya variasi dalam menyampaikan pembelajaran sejarah.
4. Komik cetak semakin kurang diminati karena adanya komik digital yang lebih mudah untuk diakses.

## 1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditarik rumusannya sebagai berikut:

“Bagaimana merancang komik digital sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah Perang Paregreg?”

## 1.4 Ruang Lingkup

Untuk menghindari bahasan yang terlalu luas, maka fokus dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a) *What* (Apa)

Perancangan tugas akhir ini memfokuskan pada perancangan media yaitu komik digital yang menceritakan sejarah Perang Paregreg sebagai penyebab utama kemunduran Kerajaan Majapahit.

b) *Who* (Siapa)

Target audiens dari perancangan Media ini adalah pelajar dengan rentan usia 11-18 tahun yang aktif menggunakan gadget.

c) *When* (Kapan)

Penelitian dan proses pengumpulan data ini dilakukan mulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Juli 2023.

d) *Where* (Dimana)

Penelitian dilakukan di beberapa SMA dengan melakukan observasi langsung ke lapangan. Selain itu dilakukan juga wawancara dengan komikus lokal untuk mendapatkan informasi untuk merancang komik pembelajaran sejarah.

e) *Why* (Mengapa)

Minat baca dan minat terhadap sejarah pelajar Indonesia tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penyampaian pembelajaran. Sebab lain dari masalah ini adalah media cetak yang semakin kurang diminati seiring dengan perkembangan teknologi dan kecepatan penyampaian komunikasi.

f) *How* (Bagaimana)

Merancang komik digital untuk selingan materi pembelajaran sejarah yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap sejarah Indonesia.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari laporan ini adalah untuk merancang komik sejarah khususnya Perang Paregreg agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah sekaligus menambah variasi dalam pembelajaran sejarah.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Dalam perancangan laporan ini data diperoleh menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

**a. Observasi**

Menurut Soewardikoen pengertian observasi untuk bidang penelitian visual adalah mengamati dan mencatat unsur yang terdapat pada imaji atau gambar. Gambar diamati dan dicatat, sehingga dalam hal ini gambar menjadi sesuatu yang dapat dibaca, karena gambar menyediakan unsur-unsur visual yang saling berkaitan menjadi pesan yang dapat dibaca (Soewardikoen, 2021:49).

Observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Gambar dilihat secara teliti, yang kemudian nanti datanya bisa diolah. Observasi untuk bidang penelitian visual adalah mengamati dan mencatat unsur yang terdapat pada imaji atau gambar.

Observasi dilakukan pada berbagai media-media komik dengan *genre action* dan *historical* serupa.

**b. Wawancara**

Menurut Soewardikoen pengertian wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau. (Soewardikoen, 2021:53).

**c. Kuesioner**

Kuesioner berasal dari kata *question* atau pertanyaan. Ada pula yang menyebutnya angket. Kuesioner atau angket adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh responden, yakni orang yang merespons pertanyaan.

Kuesioner dilakukan secara daring. Survey dilakukan kepada para pelajar dan pembaca komik.

**d. Studi Pustaka**

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

**1.6.2 Metode Analisis Data**

**a. Analisis Visual**

Analisis Visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. pola gejala. Dilakukan dengan cara deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian.

**b. Analisis Matriks**

Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2021:111). Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat

bermanfaat dan seiring digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik dalam pengelolaan informasi maupun analisis (Rohidi, 2011:247 dalam Soewardikoen, 2021:111)

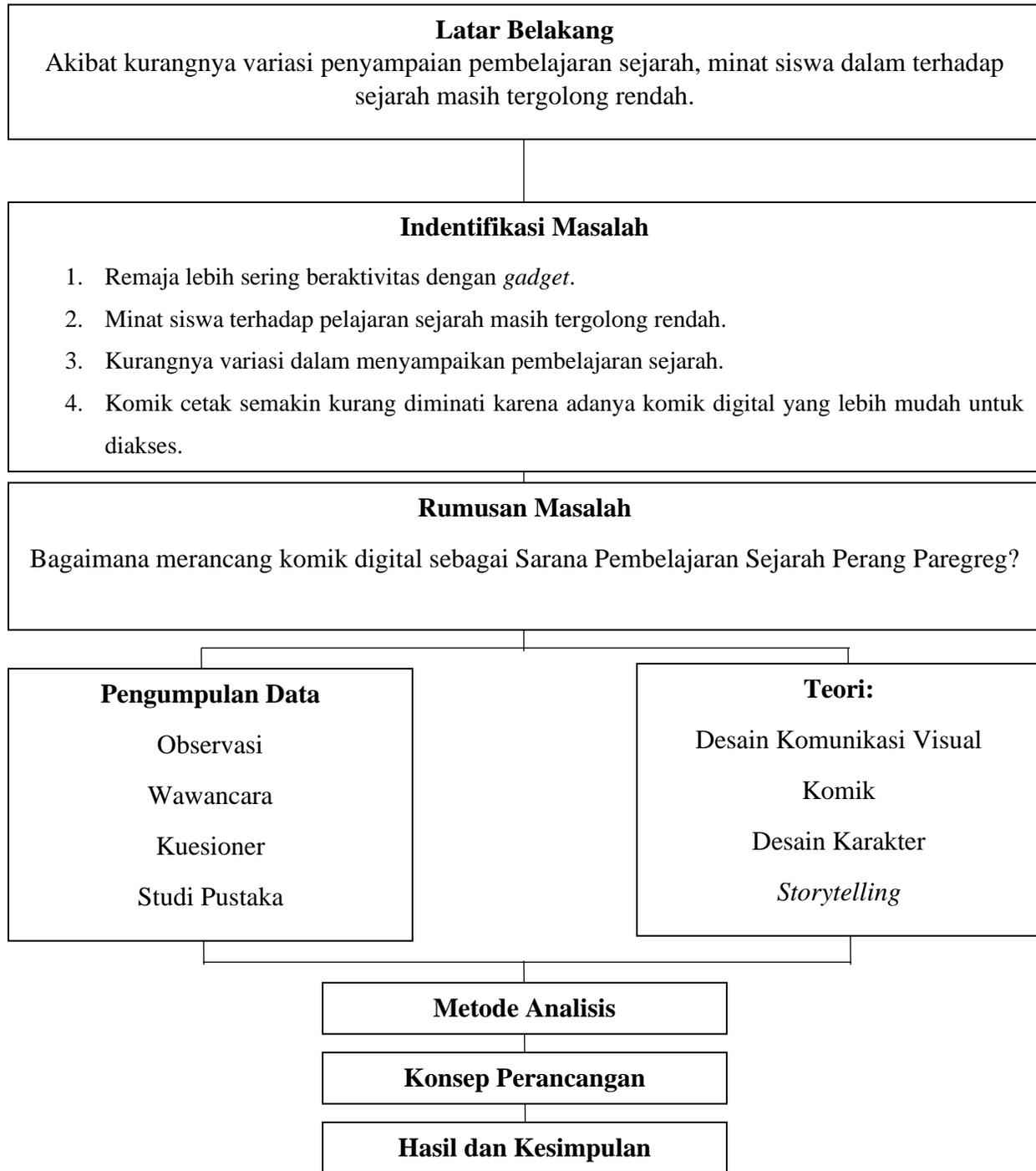
Matriks membantu mengidentifikasi bentuk penyajian yang lebih seimbang, dengan cara menjajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Matriks membantu mengidentifikasi bentuk penyajian yang lebih seimbang. Matriks juga berguna untuk membuat perbandingan, identifikasi persamaan dan perbedaan dalam data penelitian, untuk memberikan informasi berdasarkan kategori, tema dan pola.

**c. Analisis Data Kuesioner**

Menurut Soewardikoen, pengertian data kuantitatif adalah hasil perhitungan dari poin-poin variabel objek penelitian. Dari hasil perhitungan tersebut, tiap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui mana unsur yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah. Penafsiran terhadap hasil hitungan yang signifikan dari suatu variabel jika dihubungkan dengan gejala yang terjadi dapat diperbandingkan menjadi suatu sebab-akibat. (Soewardikoen, 2021:106)

Pada tahap ini, peneliti kemudian melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap kuesioner yang sudah disebarkan untuk mendapatkan cara yang tepat dalam melakukan perancangan komik digital.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen pribadi)

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Penulisan tugas akhir ini akan disusun berdasarkan sistematika yang telah ditetapkan sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Akan memaparkan latar belakang perancangan Komik Sejarah Perang Paregreg, beserta tujuan, ruang lingkup penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis, serta kerangka perancangan.

### **2. BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Menjelaskan berbagai macam teori yang relevan dengan topik pembahasan untuk digunakan sebagai landasar dan pedoman penelitian dan perancangan. Teori-teori yang akan digunakan adalah teori mengenai website seperti, Teori komik dan elemen-elemen komik, serta teori pendukung lainnya.

### **3. BAB III DATA DAN ANALISIS**

Berisikan penjabaran hasil data yang diperoleh, baik data observasi, data wawancara, data kuesioner, data imaji, serta kesimpulan penelitian untuk perancangan komik Sejarah Perang Paregreg.

### **4. BAB IV KONSEL DAN HASIL PERANCANGAN**

Menguraikan konsep – konsep perancangan seperti, konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual dan konsep media, serta hasil akhir perancangan.

### **5. BAB V PENUTUP**

Sebagai penutup, berisikan kesimpulan dan saran mengenai penelitian dan perancangan.