

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pahlawan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani (KBBI, 2008:811). Menurut Soekarno pada 10 November 1961, bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para Pahlawannya. Dengan begitu pembelajaran tentang sejarah pahlawan itu penting bagi generasi muda penerus bangsa. Pembelajaran tersebut berfungsi menyadarkan generasi muda tentang adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat, dalam dimensi waktu. Serta meningkatkan kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, sebagai acuan kedepan untuk menyusun yang bersifat membangun bangsa dengan rasa nasionalisme.

Nasionalisme merupakan manifestasi dari kesadaran bernegara atau semangat bernegara (Mulyana, 2008:3). Menurut Ernest Renan tahun 1865, yang disebut dengan nasionalisme adalah keinginan untuk bersatu dan bernegara. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa nasionalisme pada masyarakat akan menjadi besar bila masyarakat menghargai dan menghormati sejarah nilai – nilai perjuangan dari para pahlawan. Nilai-nilai Kepahlawanan perlu dijunjung tinggi dengan penuh kebanggaan dan diamalkan dalam berbagai kegiatan pembangunan serta kehidupan sehari-hari. Dalam rangka memupuk rasa

nasionalisme, banyak usaha yang dilakukan oleh semua negara di dunia, melalui Pendidikan utamanya, museum, dan bahkan pada mata uang. Sebagian besar bangsa di seluruh dunia menggunakan gambar pahlawan pada mata uang mereka sebagai pengingat nilai perjuangan pahlawan, dan juga sebagai identitas dan integritas negara.

Di Indonesia, penggunaan gambar para pahlawan Republik Indonesia juga diterapkan pada Mata Uang Indonesia sejak 17 Oktober 1945 hingga sekarang yang terbaru tahun 2016, pencantuman gambar pahlawan tersebut merupakan bentuk penghargaan atas jasa yang diberikan bagi negara Indonesia. Meskipun oleh banyak pihak khususnya dari pemerintah, tenaga pendidik, dan sejarawan sudah berupaya untuk mensosialisasikan dan memperkenalkan para pahlawan Republik Indonesia, namun ternyata masih banyak pahlawan-pahlawan yang tidak begitu dikenal oleh masyarakat, contoh kasus yang pernah terjadi adalah disaat adanya pembaruan mata uang Rupiah pada Desember tahun 2016 oleh Bank Indonesia. Sebagai implementasi dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 tahun 2011 Tentang Mata uang, yaitu penambahan Pahlawan bangsa pada Mata Uang Rupiah, ditambahkan figure Pahlawan Nasional Frans Kaisiepo pada mata uang kertas 10.000 Rupiah. Namun, tanggapan dari masyarakat terhadap penambahan ini malah disambut dengan negatif, kurang sopan, dan provokatif. (dilansir dari aceh.tribunnews.com/2017/11/10), misalnya mengatakan mirip dengan monyet, Hulk, dan hantu, bahkan ada yang terang-terangan mengatakan bahwa tidak mengenalinya dan menganggap tidak berjasa.

Dari paparan di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap masyarakat ini dikarenakannya kurangnya wawasan tentang sejarah kepahlawanan bangsa

Indonesia, khususnya generasi muda. Ditambah dengan pengaruh munculnya pahlawan superhero baru dari budaya Barat yang diciptakan dari ide fantasi dan imajinasi fiktif, sehingga banyak dari generasi muda lebih condong ke arah itu. Bila merujuk pada sejarah Indonesia, banyak sekali pahlawan yang lebih memiliki dampak riil dan lebih cocok untuk dijadikan panutan atau *role model*. Pahlawan Republik Indonesia lebih memiliki nilai perjuangan kepahlawanan, jati diri, dan identitas Indonesia yang kuat.

Oleh karena itu, dalam pengkaryaan Tugas Akhir ini, penulis menawarkan media sosialisasi tentang Pahlawan Republik Indonesia pada Mata Uang Kertas Rupiah Indonesia menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Ketertarikan generasi muda terhadap teknologi *Augmented Reality* sangat tinggi karena teknologi ini sudah mampu diimplementasikan pada *smartphone* dan dapat memberikan pengalaman visual dan interaksi yang lebih menarik, pemanfaatan teknologi dengan menggabungkan aspek edukasi dan hiburan juga bisa dilakukan pada teknologi *Augmented Reality*, dengan demikian dengan adanya perancangan dan *Prototipe Augmented Reality* pada mata uang Rupiah sebagai edukasi sejarah Pahlawan dapat meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap sejarah khususnya Pahlawan Nasional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang dikaji dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality* ?
2. Bagaimana merancang media pendukung untuk mempromosikan edukasi entertainmen sejarah pahlawan mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality* ?

C. Tujuan

Tujuan disusunnya proposal ini adalah :

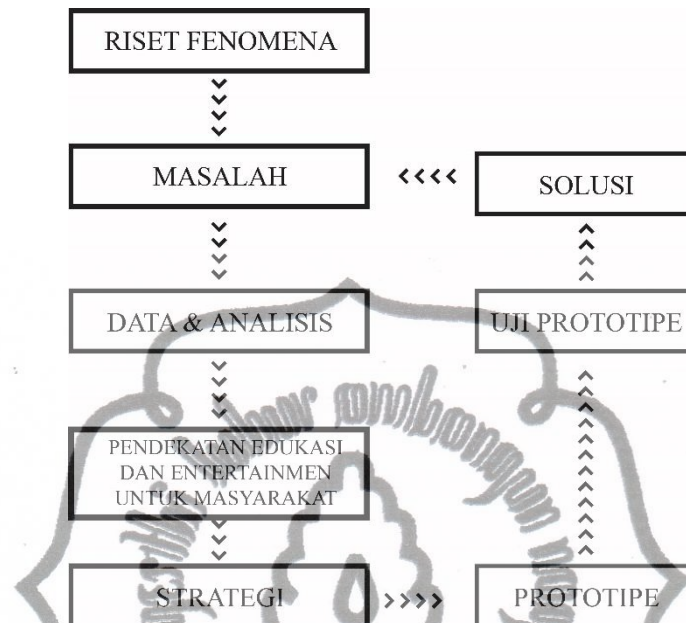
1. Merancang edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*.
2. Merancang media pendukung untuk mempromosikan edukasi entertainmen sejarah pahlawan mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*.

Manfaat disusunnya proposal ini adalah :

1. Mengedukasi dan menghibur masyarakat.
2. Menambah wawasan tentang Pahlawan Republik Indonesia.
3. Memperbaiki kultur masyarakat Indonesia yang bersejarah.
4. Ikut mengembangkan laju industri kreatif di Indonesia dengan menciptakan karya orisinil Nasional.

D. Kerangka Pikir dan Metode Penelitian

1. Kerangka Pikir



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

Bagan di atas merupakan alur pikir yang penulis gunakan dalam perancangan edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*. Permasalahan yang muncul sesuai kondisi lapangan ini didapat melalui riset fenomena. Setelah menemukan masalah, penulis mencari data terkait, lalu menganalisis data tersebut. Di tahap analisis ini, penulisan akan mencari solusi lebih mendalam terkait masalah yang ada melalui pendekatan edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*. Dari pendekatan ini, penulis akan mendapatkan strategi atau konsep yang lebih realistis atau lebih dekat lagi mengenai masalah yang diteliti. Strategi inilah yang akan mendukung pembuatan *Prototipe*. *Prototipe* yang dibuat didasari oleh konsep visual, verbal, dan media. *Prototipe* akan diujikan kepada target audiens untuk mengetahui apakah prototip yang dibuat layak menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan penjelasan mengenai proses penelitian yang akan dilakukan dengan mengolah data yang diperlukan sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang dikehendaki dan mencapai tujuan dari penelitian ini. Metode penelitian dalam perancangan *Augmented Reality* tentang sejarah pahlawan pada mata uang rupiah sebagai media hiburan sekaligus edukasi yaitu menggunakan metode kualitatif.

a. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah generasi muda, sejarawan, dan penggiat teknologi.

Objek penelitian adalah sejarah pahlawan di mata uang rupiah.

b. Sasaran dan lokasi Penelitian

Sasaran penelitian adalah generasi muda pengguna gawai. Lokasi penelitian dilakukan di Karanganyar.

c. Jenis dan Sumber Data

Prosedur pengambilan data penelitian menggunakan dua jenis data, yaitu ;

1) Data Primer

Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh dari hasil observasi gejala yang telah terjadi, penyebaran kuesioner kepada target audien.

2) Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi referensi kepustakaan, berita dan majalah seputar sejarah, dan media internet.

d. Teknik Pengumpulan Data

Dalam perancangan edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*, ada beberapa teknik pengumpulan data yang bersumber dari :

i. Observasi

Pengumpulan data dari mengamati langsung kondisi di lapangan untuk mendapatkan data. Observasi dilakukan dengan pengamatan di lokasi Karanganyar.

ii. Kuesioner

Pada metode ini peneliti menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian dan memperluas jangkauan studi masalah.

iii. Dokumen

Kegiatan penelitian dengan mengamati berbagai dokumen yang berkaitan dengan topik dan tujuan penelitian, dokumen dapat berupa dokumen tertulis, gambar, maupun data dari media elektronik. Dalam hal ini adalah dokumentasi tentang fenomena dan gejala apa saja yang terjadi dan usaha untuk menyelesaikan masalah pengetahuan sejarah pahlawan pada mata uang..

e. Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Analisis data dimulai dengan melakukan pengumpulan data melalui narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian dan melalui literatur terkait perancangan.

f. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran umum tentang karya ini, maka dirasa perlu sistematika yang akan dipaparkan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan; Menjelaskan mengenai latar belakang pemahaman judul, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari keseluruhan materi perancangan.

Bab II Kajian Teori; Menjelaskan mengenai paham teori-teori yang mendasar menyangkut judul karya.

Bab III Identifikasi Data; Berisi analisis penulis dari data-data serta dokumen yang penulis kumpulkan terkait perancangan konsep perancangan serial animasi perilaku kesopanan anak sebagai media hiburan dan edukasi anak-anak Sekolah Dasar.

Bab IV Konsep Perancangan; berisi penjabaran konsep perancangan, konsep karya, teknik pelaksanaan, dan visualisasi karya. Di sini akan dijabarkan detail perancangan baik visual maupun strategi promosi setelah ditemukan konsep yang sesuai untuk diaplikasikan dalam perancangan

aplikasi edukasi sejarah pahlawan pada mata uang rupiah dengan teknologi *Augmented Reality*.

Bab V Visualisasi Karya; Bab ini berisi tentang proses eksekusi pengerjaan dan visualisasi karya. Pada tahap ini penulis sebagai kontributor DKV mulai mengerjakan karya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan. Dalam kasus ini adalah proses pembuatan karya.

Bab VI Penutup; Bab ini berisi kumpulan penelitian dan saran.

