

PERANCANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE TENTANG SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Samuel Kenley Worang¹, Erandaru Erandaru², Jacky Cahyadi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

Abstrak

Sejarah adalah salah satu mata pelajaran sekolah yang sering dianggap membosankan bagi siswa karena terlalu banyak materi yang harus dihafalkan. Dengan berkembangnya zaman, sejarah menjadi semakin tidak relevan dengan anak muda karena mereka hidup pada zaman yang berbeda. Padahal, sejarah adalah salah satu aspek yang penting bagi keberlangsungan suatu bangsa dan negara. Melalui sejarah itulah identitas dan karakteristik bangsa terbentuk dan dilestarikan. Oleh karena itu, perancangan permainan interaktif ini dibuat agar anak muda dapat mempelajari sejarah dengan cara dan pendekatan yang lebih relevan dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan membahas data tentang pembelajaran sejarah proklamasi dan gamifikasi.

Kata Kunci: sejarah; *game* interaktif; anak muda; gamifikasi; belajar

Abstract

Title : *Website Based Interactive Game Design About History of The Proclamation of Indonesian Independence*

History is one of the school subjects that is often considered boring for students because there are too many things to memorize. As the time progressed, history became less and less relevant to young people because they lived in different times. In fact, history is one of the important aspects for the sustainability of a nation and state. It is through history that the identity and characteristics of the nation are formed and preserved. Therefore, the design of this interactive game is made so that young people can learn history in a way and approach that is more relevant and fun. The research method used in this design is qualitative descriptive method by discussing data about learning history of proclamation and gamification.

Keywords: *history; interactive game; young people; gamification; study*

Pendahuluan

Pembelajaran sejarah terhadap generasi muda masih dianggap sebagai hal yang membosankan karena banyaknya materi yang disampaikan dan harus dihafalkan oleh siswa. Generasi muda tidak merasakan adanya keterkaitan antara dirinya dengan apa yang terjadi di masa

lalu karena mereka tidak hidup pada masa tersebut. Pada akhirnya, pembelajaran sejarah hanya sebagai materi untuk menghafalkan nama-nama tokoh, peristiwa, tahun-tahun penting, dan masa-masa yang telah dilalui. Jika melihat kebelakang, perjalanan sejarah Indonesia hingga dapat disebut sebagai Negara Kesatuan Republik Indonesia cukup

panjang dan penuh perjuangan. Proses sejarah itu sudah seharusnya dihargai dan dilestarikan. Semua pencapaian dan kemajuan yang dimiliki oleh Indonesia sekarang ini adalah hasil dari seluruh perjuangan yang telah dilakukan oleh bangsa Indonesia pada masa yang lampau (Soekarno, 1965). Bagi suatu bangsa, sejarah menjadi pijakan atau fondasi yang kokoh untuk memperkuat identitas dan jati diri bangsa.

Adapun tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan semangat patriotisme, rasa cinta terhadap tanah air, bangsa dan negara (Kasmadi, 1996). Untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah tersebut, tidak cukup hanya dengan menghafal dan mengerti secara teoritis, tetapi juga harus menghayati makna yang terkandung dalam sejarah itu. Menumbuhkan kesadaran sejarah kepada generasi muda seharusnya dilakukan dengan cara-cara yang kreatif dan inovatif agar mudah diterima dan dimengerti. Tetapi, pada kenyataannya pembelajaran sejarah seringkali tidak dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang relevan dan hanya mengandalkan teks bacaan saja. Selain itu, alat peraga yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sejarah juga sangat sedikit dan terbatas. Keterbatasan alat peraga itu mengakibatkan peserta didik kurang mendapatkan gambaran yang jelas tentang materi sejarah yang dipelajari (Warto, 2017).

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka dibuatlah sebuah media yang unik, kreatif dan interaktif sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi sejarah yaitu media interaktif berupa *game* berbasis *website*. Pendekatan gamifikasi dapat digunakan dalam proses pembuatan media interaktif untuk menarik minat generasi muda. Dengan adanya media kreatif tersebut, maka pembelajaran tentang sejarah dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan. Selain itu, media

website juga dapat meningkatkan efisiensi sehingga tidak perlu mengeluarkan uang dan membeli buku terlebih dahulu, cukup dengan mengaksesnya melalui *gadget* serta koneksi internet.

Metode Penelitian

Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan agar luaran hasil perancangan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan bermakna sesuai dengan tujuan perancangan. Pencarian data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi lapangan yang dilakukan di SMP Kanisius Kudus, Jawa Tengah untuk melihat kegiatan belajar mengajar yang sudah diterapkan dan kendala yang muncul dalam penerapan kegiatan belajar mengajar tersebut.
2. Studi literatur dengan mencari referensi melalui buku digital ataupun buku fisik tentang topik terkait pembelajaran sejarah proklamasi dan penerapan gamifikasi. Data yang didapat akan digunakan dan diterapkan untuk mendukung pembuatan hasil luaran dari perancangan ini.

Target audience dari perancangan ini adalah anak-anak berusia 12-18 tahun yang ada di Indonesia. Terutama untuk siswa-siswi yang sedang menempuh pendidikan di jenjang SMP dan SMA. *Target audience* ini dipilih karena anak-anak muda tersebut adalah generasi penerus bangsa yang perlu diajarkan sejak dini tentang pendidikan kebangsaan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air. Selain itu, mereka sudah melek digital dan sangat dekat dengan teknologi modern dan perkembangannya.

Berikut karakteristik dari *target audience* yang dituju:

- Demografis :
Laki-laki atau Perempuan berusia 12-18 tahun. Pelajar, Siswa/i SMP (Target Primer) atau SMA (Target Sekunder). Keuangan masih bergantung dengan orang tua. Masih tinggal satu rumah bersama dengan orang tua.
- Geografis :
Seluruh wilayah Indonesia.
- Psikografis :
Suka bermain *games*, cenderung FOMO (*Fear Of Missing Out*), mempedulikan apa kata orang lain, memiliki sifat kompetitif, mandiri.
- Behavioristik :
Menghabiskan sebagian besar waktu sehari-harinya untuk bermain *gadget* ataupun *nge-games*, selalu mengikuti tren dan mencari hal-hal terbaru yang ada di masyarakat, sering melakukan suatu hal karena teman-temannya melakukan hal tersebut juga, suka melakukan dan menyelesaikan tantangan, sering melakukan dan mencoba hal-hal baru secara otodidak.

Landasan Teori

Pembelajaran Sejarah Proklamasi

Proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah hal yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Makna dari proklamasi bagi bangsa Indonesia adalah sebagai suatu ingatan kolektif yang berfungsi untuk memperkuat semangat persatuan bangsa dan menyatukan seluruh wilayah nusantara sebagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (Zuhdi, 2014). Dengan dilakukannya proklamasi kemerdekaan, maka Indonesia menjadi negara merdeka yang bebas dari penjajahan dan telah mengambil sikap untuk menentukan nasib bangsa dan negaranya sendiri tanpa adanya campur tangan dari pihak-pihak luar. Oleh karena itu, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dilakukan pada tanggal 17 Agustus 1945 menjadi dasar hukum dari semua tata hukum nasional dengan segala macam

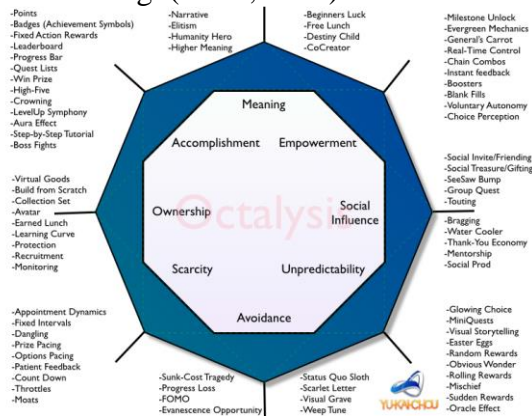
peraturan dan ketentuan didalamnya yang berlaku dan akan berlaku di Indonesia. Proklamasi pada akhirnya menjadi suatu permulaan dalam penerapan tatanan hukum nasional yang lebih berpihak dan menguntungkan bangsa Indonesia guna mewujudkan kesejahteraan dan kemakmuran bangsa Indonesia (Rinardi, 2017).

Saat ini, Indonesia sudah menjadi negara merdeka yang memiliki kedudukan dan status setara dengan negara-negara merdeka lainnya. Oleh karena itu, perjuangan yang dilakukan oleh bangsa Indonesia sekarang ini bukan lagi melawan penjajahan. Proklamasi bukan lagi sekedar untuk mencapai kata merdeka dan bebas menentukan nasibnya sendiri, tetapi juga membuat bangsa Indonesia yang sudah berdaulat menjadi lebih makmur dan sejahtera. Proklamasi menjadi dasar persatuan bangsa Indonesia untuk saling membantu satu sama lain dan bersama-sama memajukan kesejahteraan bangsa Indonesia. Demi mencapai tujuan tersebut, maka generasi muda sebagai generasi penerus bangsa dan penerus perjuangan bangsa Indonesia sudah seharusnya melestarikan dan menerapkan semangat perjuangan yang telah dilakukan oleh bangsa Indonesia pada masa awal kemerdekaannya (Gunawan, 2012).

Gamifikasi

Gamifikasi adalah keahlian untuk mendapatkan elemen yang menyenangkan dan menarik yang biasanya ditemukan dalam *game* dan menerapkannya dengan cermat ke dunia nyata atau aktivitas produktif. Proses ini dapat disebut sebagai "*Human-Focused Design*" atau dapat diterjemahkan sebagai desain yang berfokus kepada manusia. Manusia memiliki perasaan, ambisi, rasa tidak aman, dan alasan ketika hendak memutuskan untuk ingin melakukan sesuatu atau tidak. *Human-Focused Design* inilah yang mengoptimalkan perasaan, motivasi, dan keterlibatan

manusia sebagai fondasi dasar saat mendesain keseluruhan sistem beserta fungsinya. Melalui gamifikasi, dapat dipahami cara untuk menggabungkan mekanika dan teknik permainan yang berbeda untuk membuat suatu pengalaman yang menyenangkan dan diinginkan oleh semua orang (Chou, 2019).



Gambar 1. Kerangka gamifikasi *the octalysis framework*

Sumber: Chou, Y. K. (2019). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Packt Publishing.

Chou (2019) lebih lanjut menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dapat dilakukan dengan menggunakan kerangka yang disebut sebagai *The Octalysis Framework*. Kerangka tersebut terdiri dari delapan penggerak inti yang penting untuk membuat penerapan gamifikasi dengan baik dan benar. Kedelapan penggerak inti tersebut adalah sebagai berikut:

1. Makna dan panggilan yang lebih besar
Artinya seseorang bermain, terlibat atau mengambil bagian karena orang tersebut percaya bahwa ia melakukan sesuatu yang memiliki tujuan lebih besar dari dirinya sendiri dan/atau merasa terpilih untuk melakukan hal tersebut.
2. Perkembangan dan pencapaian
Artinya dalam proses pengembangan dan pembuatan gamifikasi, perlu adanya “tantangan” bagi pemain yang dapat diselesaikan untuk mendapatkan pencapaian atau penghargaan di dalam permainan. *Badges* atau *trophy* di dalam permainan tidak memiliki arti

jika tidak ada tantangan untuk mendapatkannya.

3. Pemberdayaan kreativitas dan ulasan
Ditampilkan ketika pengguna atau pemain terlibat dalam proses kreatif dimana mereka secara terus menerus menemukan hal baru dan mencoba kombinasi-kombinasi yang berbeda. Orang tidak hanya butuh untuk mengekspresikan kreativitas mereka, tetapi juga melihat hasil kreativitasnya dan mendapatkan ulasan terhadap hasil karya mereka.
4. Kepemilikan
Pemain termotivasi ketika saat sedang bermain, mereka merasa bahwa mereka memegang kendali atas suatu hal. Ketika seseorang memiliki rasa kepemilikan, mereka akan berusaha untuk mengembangkan dan menambah hal-hal yang mereka miliki. Hal ini yang berhubungan dengan akun profil, barang-barang virtual dan mata uang virtual di dalam permainan.
5. Pengaruh dan keterkaitan sosial
Dengan memanfaatkan semua elemen sosial seperti pengakuan sosial, persahabatan, kompetisi dan rasa kecemburuan, dan lain-lainnya, dapat meningkatkan motivasi pemain. Ketika melihat seseorang melihat temannya mendapatkan pencapaian luar biasa atau memiliki keterampilan khusus, maka ia akan terdorong dan termotivasi juga untuk mencapai hal yang sama. Manusia secara alami mendekati diri terhadap orang, tempat, dan peristiwa yang berhubungan dengan diri mereka.
6. Kelangkaan dan ketidaksabaran
Pemain termotivasi untuk bermain karena terdapat barang-barang langka, edisi terbatas, dan tidak dapat dimiliki oleh semua orang. Selain itu, ketika pemain diharuskan untuk menunggu dalam kurun waktu tertentu untuk mendapatkan suatu hal, ia akan memikirkan hal tersebut terus menerus karena tidak dapat secara

langsung didapatkan. Hal ini memotivasi pemain untuk terus kembali memainkan permainan tersebut.

7. Ketidakpastian dan keingintahuan
Pemain juga dapat termotivasi ketika mereka tidak tahu apa yang akan datang atau terjadi selanjutnya sehingga meningkatkan rasa penasaran mereka. Dengan menerapkan poin ini, pemain dapat terus menerus berinteraksi dengan permainan untuk menanti pembaharuan, atau barang-barang di dalam game yang terbaru.
8. Kehilangan dan Penghindaran
Poin terakhir adalah motivasi untuk menghindari hal-hal negatif terjadi. Jika pemain memutuskan untuk berhenti dan tidak bermain lagi, mereka akan berpikir kembali karena semua hal yang telah mereka lakukan dan kumpulan akan hilang. Selain itu, poin ini juga merupakan sebuah peluang untuk melakukan penawaran khusus dalam waktu terbatas, karena pemain akan merasa jika tidak segera bertindak, mereka akan kehilangan kesempatan yang bagus tersebut.

Konsep Kreatif

Pembelajaran sejarah perlu dilakukan pembaharuan dalam hal metode pendekatannya kepada generasi muda. Pembaharuan ini ditujukan agar generasi muda dapat tetap tertarik untuk mempelajari sejarah, terutama tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia agar identitas dan jati diri bangsa Indonesia tidak hilang dari generasi yang akan datang. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Alvara Indonesia pada tahun 2020, sebanyak 71,5% generasi muda mengunduh aplikasi *games* pada gadget mereka. Generasi muda lebih banyak menghabiskan waktu sehari-harinya untuk bermain *games* (Ali, et al., 2020). Oleh karena itu, pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan

pendekatan gamifikasi. Gamifikasi mengambil beberapa elemen-elemen yang digunakan dalam proses pembuatan *games* untuk diterapkan ke dalam hal-hal yang pada dasarnya bersifat *non-games*. Gamifikasi yang diterapkan, tidak menggunakan sistem *punishment* ketika gagal agar dapat memotivasi pengguna untuk tetap mencoba kembali walaupun gagal dan lebih semangat belajar.

Nama yang akan digunakan untuk menjadi nama domain sekaligus nama *game* perancangan ini adalah “Pahlawan Merdeka” karena nama tersebut tidak terlalu panjang, sesuai dengan topik dan menggunakan kata-kata yang mudah diingat. Dalam proses pembuatan perancangan ini, ada beberapa konsep visual yang digunakan, yaitu:

a) *Tone and manner*

Tone and manner yang ingin diberikan dalam desain dari perancangan ini adalah *fun, colorful, playful*. Tujuannya untuk memberikan relevansi dengan permainan-permainan yang sering dijumpai dan dimainkan oleh generasi muda.



Gambar 2. *Color palette*

b) *Tipografi*

Typefaces yang akan digunakan adalah Sans Serif, Dekoratif. Jenis *typefaces* ini dipilih karena memiliki kesan santai, tidak terlalu formal dan *fun* sehingga dapat memberikan suasana seperti sedang bermain. *Headline* akan menggunakan font “Lilita One” dan *bodycopy* akan menggunakan font “Averia Sans Libre”.

Lilita One

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890- = \ [] ; ' , . / < > ? : " { } _ + | ! ~ @ # \$ % ^ & * ()

Gambar 3. Font lilita one

Averia Sans Libre

The quick brown fox jumps over the lazy dog

ABCDEFGHIJKLMN OPQ
RSTUVWXYZ abcdefghi
jklmnopqrstuvwxyz
1234567890- = \ [] ; ' , . / < > ? : " { } _ + | ! ~ @ # \$ % ^ & * ()

Gambar 4. Font averia sans libre

c) Gaya Desain dan Referensi Visual

Gaya desain yang akan diterapkan adalah 3D Desain karena sesuai dengan gaya desain *game* yang banyak diminati oleh Generasi Z sekarang. Contohnya seperti Roblox, Zepeto, Scary Teacher 3D, Minecraft, dan lain-lainnya.



Gambar 5. Referensi visual heraclos
Sumber: Butin, M., Delalleau, A., Odin, L., dkk. (2018). *Heraclos, and the quest he never ever asked for*.

<https://heraclosgame.com/>



Gambar 6. Referensi visual kodeclubs
Sumber: Kode Sports Club. (n.d.).

<https://kodeclubs.com/>

d) Layout

Konsep dari perancangan ini adalah *semi open-world*, maka desain *layout* yang digunakan adalah *non-diegetic and spatial user interface*. *Non-diegetic* adalah komponen UI yang berada diluar cerita dan dunia *game* yang bersangkutan. Tampilan ini hanya diketahui oleh *user* yang sedang bermain. Biasanya berbentuk panel 2D yang disebut HUD (*Head-Up Display*). Komponen ini biasanya muncul sebagai pengukur statistik atau untuk menampilkan informasi-informasi tentang karakter dan *in-game items* yang dimiliki kepada *user*. *Spatial UI* adalah komponen yang ditemukan di dalam *game*, tetapi karakter *in-game* tidak dapat melihatnya. Komponen ini bekerja sebagai panduan visual bagi *user*, membantunya untuk memilih, memberi *highlight* atau menyediakan informasi tentang suatu objek yang ada di dalam *game* (Bowers, n.d.).

Hasil Karya

Pembuatan karya Pahlawan Merdeka menggunakan beberapa *software* yang dibutuhkan untuk merealisasikan produknya. *Software* yang digunakan adalah Blender 3D untuk pembuatan *game assets*, Figma untuk pembuatan *prototype website*, Microsoft Visual Studio untuk proses *coding*, serta Unity untuk mengatur *in-game world* dan *gameplay*.

Struktur *website* dapat dilihat melalui *information architecture* sebagai berikut:



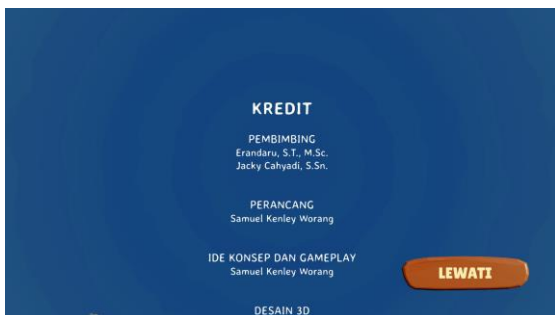
Gambar 13. Tampilan sub-menu tentang



Gambar 14. Tampilan sub-menu galeri

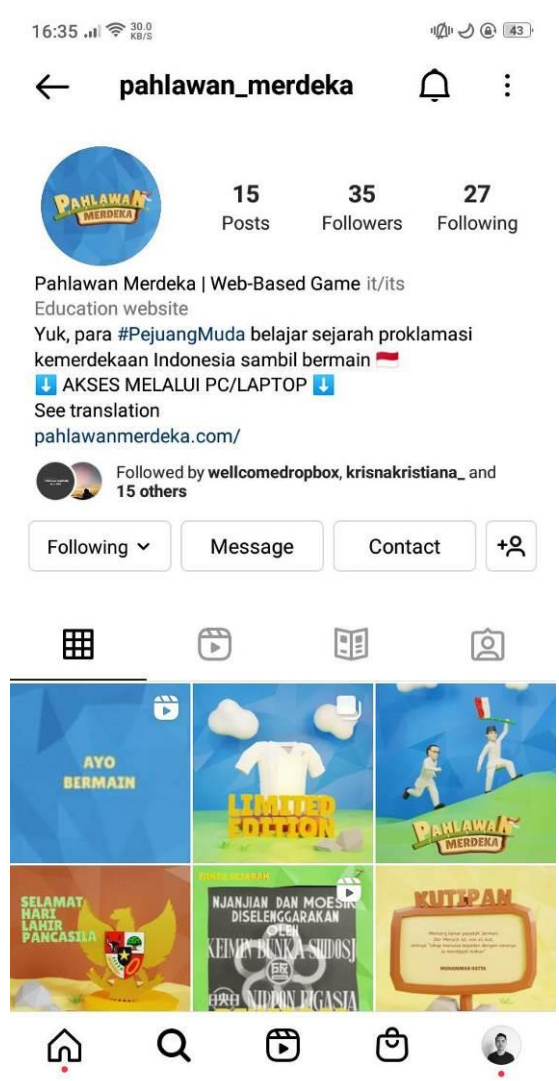


Gambar 15. Tampilan *gameplay*



Gambar 16. Tampilan kredit

Selain itu, ada juga konten media sosial Instagram yang bertujuan untuk promosi produk dan meningkatkan *awareness* dari *target audience* tentang produk yang dibuat. Konten yang disediakan pada media sosial Instagram juga dapat menambah pengetahuan seputar materi sejarah yang terkait.



Gambar 17. Tampilan profil Instagram



Content you've shared



Gambar 18. Tampilan *insight* Instagram

Ada juga pembuatan *merchandise* sebagai media pendukung produk Pahlawan Merdeka sekaligus untuk melakukan promosi produk kepada *target audience*.



Gambar 19. *Merchandise* tumbler



Gambar 20. *Merchandise* notebook



Gambar 21. *Merchandise* gantungan kunci



Gambar 22. *Merchandise* pulpen



Gambar 23. Merchandise kaos

Kesimpulan

Pahlawan Merdeka adalah suatu produk *game* interaktif berbasis *website* yang membahas tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dalam proses pembuatannya, Pahlawan Merdeka menggunakan pendekatan gamifikasi agar lebih relevan dan dapat menarik minat anak-anak muda. Produk ini dapat dimainkan oleh anak-anak muda baik di rumah ataupun di sekolah. Ketika di sekolah, Pahlawan Merdeka dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media interaktif Pahlawan Merdeka, harapannya anak-anak muda dapat lebih bersemangat dan berminat untuk mempelajari sejarah khususnya tentang peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Saran

Bagi yang ingin melakukan perancangan dengan topik yang sama, dapat diperhatikan lagi untuk ide *gameplay* yang disediakan. Bisa mengeksplorasi lagi ke arah *full 3D gameplay*. Perhatikan juga rentang waktu yang tersedia dan sumber daya manusia tambahan yang dibutuhkan untuk merealisasikan produk perancangan. Selain itu, dapat dikembangkan juga dari

segi cakupan materi pembelajaran agar dapat menampung lebih banyak materi pembelajaran sejarah.

Daftar Pustaka

- Ali, H., Purwandi, L., Nugroho, H., dkk. (2020). *Indonesia Gen Z and Millennial Report 2020: The Battle of Our Generation*. Jakarta: Alvara Research Center.
- Bowers, M. (n.d.). *Level Up: A Guide to Game UI (with Infographic)*. <https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui>
- Chou, Y. K. (2019). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Packt Publishing.
- Gunawan, R. (2012). *Nasionalisme Pemuda Dalam Perubahan Sosial*. Disampaikan dalam Social Movement in Historical Perspective. FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia, pp. 171-184.
- Kasmadi, H. (1996). *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*. IKIP Semarang Press.
- Rinardi, H. (2017). Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, II(1), 143-150.
- Soekarno. (1965). *Dibawah Bendera Revolusi Jilid 2* (Revision 2019 ed.). Yogyakarta: Yayasan Bung Karno.
- Warto. (2017, September 20). *Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda*. <http://pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/sites/pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/files/KESADARAN%20SEJARAH%20GENERASI%20MUDA.pdf>
- Zuhdi, S. (2014). Sejarah Perjuangan Bangsa Sebagai Modalitas Memperkuat Pertahanan Negara. *Jurnal Pertahanan & Bela Negara*, IV(1), 33-59.