

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perang merupakan sebuah konflik yang terjadi antara dua atau lebih negara, organisasi, dan kelompok social untuk mendominasi suatu wilayah yang diperebutkan, dalam gambaran umum tentang perang adalah kampanye militer antara dua atau lebih pihak yang bertentangan atas kedaulatan, daerah kekuasaan, sumber daya alam, agama dan isu-isu lainnya. Perang untuk membebaskan negara yang terokupasi sering disebut "perang kemerdekaan", sementara perang antara pihak-pihak dalam satu negara dapat disebut perang saudara.

Pada tahun 1957 sampai 1975 terjadi peperang di Negara Vietnam yang mendapat julukan "*Perang Indocina Kedua*", peperangan ini merupakan perang saudara di Negara Vietnam antara Republik Vietnam (Vietnam Selatan) dan Republik Demokratik Vietnam (Vietnam Utara). Peperangan saudara yang terjadi tersebut berasal dari dua kubu yang memiliki ideologi berbeda, yakni Komunis dan Liberal. Pada perang saudara tersebut Negara Amerika (USA), Korea Selatan, Thailand, Australia, Selandia Baru, dan Filipina bersekutu dengan Vietnam Selatan yang berideologi Liberal di lahin pihak sekutu dari pihak Vietnam Utara adalah Uni soviet dan Tiongkok yang berideologi Komunis.

Pada tahun 1973 tercipta sebuah kesepakatan yang di kenal dengan nama "*The Paris Peace Accords*" yang menjadi pondasi gajatan senjata antara Vietnam Selatan dan Vietnam Utara, tetapi semua berakhir pada tahun 1974, ketika Richard Nixon yang pada saat itu menjadi Presiden Amerika ke-37 mengundurkan diri karena kasus "*Watergate*". Mundurnya Nixon membuat pihak Vietnam Utara melancarkan invasi ke Vietnam Selatan dan seketika itu juga kesepakatan "*The Paris Peace Accords*" gagal.

Invasi yang dilakukan oleh pihak Vietnam Utara kepada Vietnam Selatan membuat keresahan di kalangan masyarakat saat itu, invasi yang dilakukan Vietnam Utara makin hari makin gencar membuat masyarakat berfikir untuk keluar secepatnya dari Vietnam demi menyelamatkan kehidupan mereka. Setelah Da Nang telah dikuasai oleh pihak Vietnam Utara, Saigon menjadi tempat pelarian terakhir para penduduk Vietnam Selatan untuk menyelamatkan diri keluar dari Vietnam. Terdapat dua jalur untuk

keluar dari Vietnam pada saat itu di Saigon, yaitu melalui udara dan laut, akan tetapi untuk mengeluarkan seluruh penduduk Vietnam yang lari menyelamatkan diri dari perang saudara yang sedang terjadi tidaklah bisa. Keterbatasan transportasi baik udara dan laut pada saat itu tidak cukup untuk mengeluarkan penduduk Vietnam keluar dari negaranya. Pihak Amerika yang sekaligus sekutu bagi Vietnam Selatan memberi bantuan untuk mengevakuasi penduduk yang ingin keluar dari negaranya melalui jalur udara dan laut tetapi tetap saja tidak semua penduduk Vietnam dapat dievakuasi.

Dalam pengungsianya (penduduk Vietnam), pemerintah RI pada saat itu menampung rakyat Vietnam kurang lebih 250.000 jiwa di Pulau Galang. Pulau Galang menjadi terkenal karena adanya tempat pengungsian Vietnam yang terjadi secara besar – besaran pada tahun 1979 – 1996 dan sekaligus menjadi pusat perhatian pihak PBB dan kalangan Internasional. Bantuan yang diberikan oleh pihak PBB pada saat pengungsi Vietnam menetap di pulau Galang yaitu, pendidikan, kesehatan, dan agama. Pembangunan dilakukan oleh pihak PBB dengan bekerjasama dengan pihak RI membangun rumah – rumah bagi pengungsi Vietnam pada saat itu, tidak hanya rumah – rumah pengungsian saja yang dibangun, fasilitas untuk para pengungsi juga ikut dibangun, yaitu rumah sakit, sekolah, tempat ibadah, kantor pusat pengungsian juga ikut dibangun. Berdasarkan data UNHCR angka kelahiran mencapai 50 bayi setiap bulannya. Sejalan dengan kondisi Vietnam yang berangsur pulih, sedikit demi sedikit para pengungsi mulai kembali ke Negara asalnya, hingga pemulangan terakhir pada tahun 1995 yang meliputi 4750 pengungsi, dimana mereka dijemput langsung oleh sejumlah pejabat dari Vietnam;. (print.kompas.com)

Seiring berjalanya waktu, setelah kepergian penduduk Vietnam kembali ke-negaranya, tempat yang dulunya sebagai camp pengungsian penduduk Vietnam saat ini menjadi salah satu destinasi wisata di wilayah Kota Batam. Bahkan penduduk Kota Batam sendiri masih banyak yang tidak mengetahui kampung Vietnam ini. Bapak Adnan sebagai pengelola tempat wisata kampung Vietnam menuturkan kurangnya informasi sejarah yang diketahui oleh remaja mengenai kampung Vietnam membuat para remaja tidak mengetahui asal sejarah terciptanya kampung Vietnam itu sendiri, terbukti dari banyaknya para remaja yang datang ke kampung Vietnam tidak mengetahui keberadaan kampung Vietnam apalagi sejarah yang ada di kampung Vietnam tersebut. Alasan para remaja datang ke lokasi kampung Vietnam karena lokasinya yang memang berada pada jalur utama untuk menuju ke lokasi pantai Mirota yang terkenal di pulau Galang. Bapak Adnan kembali menuturkan kurang adanya perhatian dari pemerintah sendiri untuk

menginformasikan mengenai keberadaan kampung Vietnam sekaligus sejarah ada di kampung Vietnam kepada khayalak lebih luas. Kurangnya perhatian pemerintah untuk memperkenalkan kampung Vietnam beserta sejarah yang terjadi di kampung Vietnam kepada khayalak umum membuat kampung Vietnam terdengar asing.

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan sebuah sejarah kepada remaja mengenai asal muasal kampung Vietnam khususnya di pulau Galang. Salah satu media yang dapat digunakan adalah melalui *visual novel*. Permainan *visual novel* memiliki keunggulan dari segi *story* dan dinilai memiliki *genre game* dengan penyampaian *story* terbaik, sehingga kemampuan untuk mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta yang terjadi pada saat itu tersampaikan secara baik. *Visual novel* merupakan sebuah game yang berbasis ilustrasi, narasi dan pengisi suara (Lebowitz dan Klug 2011) sehingga untuk pemilihan *visual novel* sebagai media komunikasi sejarah kampung Vietnam cukup tepat. Dalam pembuatan *visual novel* ini akan menggunakan platform yang digemari serta mudah untuk dimiliki oleh remaja saat ini yakni *computer*.

Computer merupakan sebuah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan, pada saat ini personal computer sudah tidak asing lagi, karena hampir setiap orang sering mempunyai PC. *Personal Computer* telah banyak digunakan oleh para remaja saat ini dan telah banyak juga game-game yang keluar untuk PC sehingga penulis mengambil *Computer*. Dalam pendekatannya penulis menggunakan studi kasus dengan fokus utama kepada sejarah visual yang sekiranya menjelaskan mengenai kampung Vietnam di pulau Galang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya informasi mengenai sejarah kampung Vietnam kepada masyarakat luas.
2. Kurangnya pengetahuan remaja di kota Batam tentang sejarah kampung Vietnam dan tidak ada yang membuat *game Visual Novel* mengenai sejarah kampung Vietnam.
3. Pihak pemerintah yang kurang melakukan pengenalan mengenai kampung Vietnam kepada khalayak umum.

4. Sarana berbasis multimedia dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media penyebaran informasi mengenai sejarah kampung Vietnam kepada remaja kota Batam.

1.2.2 Batasan Masalah

Dalam pengumpulan data menjadi fokus dan tearah, maka perancangan Game visual novel hanya di batasi pada sekitar visualisai karakter dan alur sejarah yang terjadi. Selain itu pembahasan masalah akan berfokus kepada asal muasal camp Vietnam yang ada dipulau Galang untuk memperkenalkan kepada remaja kota Batam.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah alur sejarah kampung Vietnam dalam game visual novel untuk remaja usia 18-21 di kota Batam.

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa ?

Apa yang harus diperhatikan dalam menyampaikan informasi sejarah asal muasal kampung Vietnam kepada masyarakat ?

2. Siapa ?

Khalayak sasaran dalam penciptaan game *visual novel* ini adalah remaja.

2. Di mana ?

Penelitian lapangan dilakukan di kampung Vietnam pulau Galanga, Kepulauan Riau.

3. Kapan ?

Pengerjaan Tugas Akhir

4. Kenapa

Alasan pengangkatan sejarah kampung Vietnam adalah karena kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah kampung Vietnam.

5. Bagaimana

Sejarah asal muasal kampung Vietnam akan di adaptasi ke dalam bentuk visual novel. Dengan adanya perancangan visual novel, remaja mengetahui sejarah kampung Vietnam khususnya dipulau Galang.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Memperkenalkan sejarah asal mula kampung Vietnam kepada remaja khususnya remaja Kota Batam.
2. Mengetahui pengayaan *visual novel* yang dapat menginformasikan sebuah sejarah kepada remaja kota batam.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Masyarakat

Melalui perancangan Game ini diharapkan memberi manfaat bagi masyarakat sebagai berikut:

- a. Remaja kota batam mengenal sejarah asal muasal kampung Vietnam di Pulau Galang.
- b. Menemukan bentuk visual yang tepat untuk remaja, khususnya remaja kota batam.

1.5.2 Bagi Penulis

Dengan perancangan melalui media *Game* ini diharapkan membawa manfaat bagi penulis:

1. Mengetahui sejarah asal muasal kampung Vietnam di Pulau Galang.
2. Menambah wawasan terhadap sejarah asal muasal kampung Vietnam di Pulau Galang.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang dipakai dalam pengumpulan data menggunakan metode Kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor (1975:55), kualitatif merupakan metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata – kata, baik tertulis maupun lisan.

Pendekatan yang dilakukan oleh penulis dengan pendekatan studi kasus yang berfokus kepada sejarah kampung Vietnam di mana objek sejarah yang di amati tempat wisata kampung Vietnam.

1.6.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Observasi

Studi pustaka menurut Mardalis (1999), pengumpulan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam materi yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah – kisah sejarah dan sebagainya. Studi pustaka di lakukan penulis memiliki batasan mengenai sejarah asal muasal kampung Vietnam dipulau Galang.

Penulis langsung melakukan Observasi di lapangan. Observasi dilakukan di lokasi wisata kampung Vietnam pulau Galang. Datang yang di dapat yaitu kondisi lokasi kampung Vietnam saat ini, beberapa sejarah mengenai asal muasal kampung Vietnam.

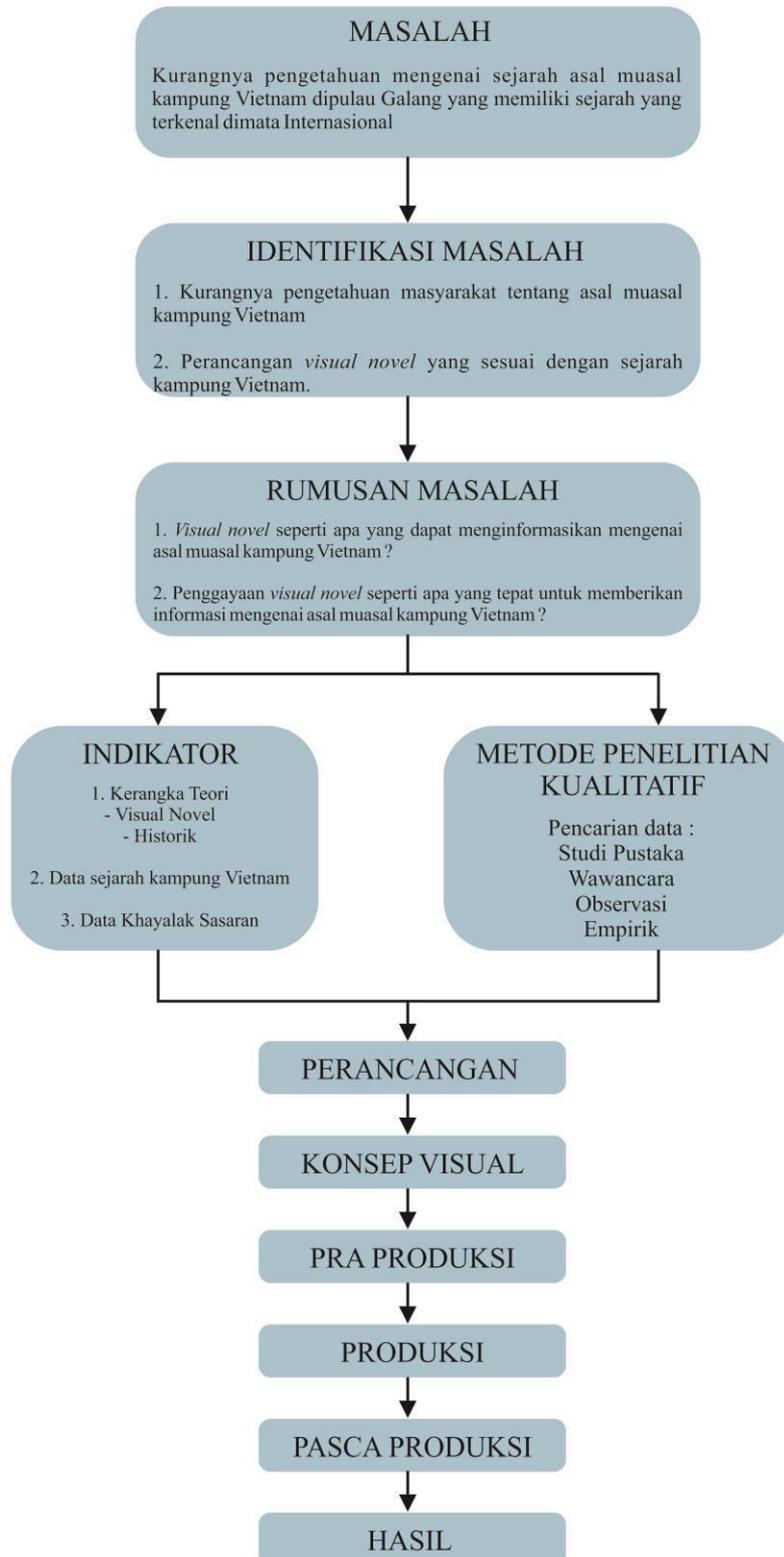
B. Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Mardalis (1999), pengumpulan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam materi yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah – kisah sejarah dan sebagainya. Studi pustaka di lakukan penulis memiliki batasan mengenai sejarah asal muasal kampung Vietnam dipulau Galang.

C. Wawancara

Dalam garis besar sesi wawancara yang dilakukan oleh penulis terdapat dua komponen, yaitu objek penelitian dan kepada pihak-pihak yang diwawancatani sebagai informan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dapat di terapkan dalam perancangan visual novel sejarah kampung Vietnam. Dengan narasumber yang dipilih adalah seorang saksi sejarah pengelola kampung Vietnam.

1.7 Sistematika Perancangan



1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat perancangan. Bab ini juga berisi tentang metode perancangan yang akan digunakan, kerangka perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi tentang dasar pemikiran dan teori-teori yang dijadikan pondasi dari perancangan ini sehingga hasil akhir perancangan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi berbagai data yang didapatkan dan menganalisisnya dengan analisis yang ditentukan untuk selanjutnya menentukan proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan yang dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan saran dari penulis.

