

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejarah adalah pembelajaran bidang ilmu dengan tujuan membangun kesadaran tentang masa lalu dan menjelaskan aspek kehidupan maupun kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, dan kreativitas (Journal Historica, 2017). Sejarah pra kemerdekaan Indonesia masih menjadi subjek yang sering di diangkat di media film contohnya: animasi Battle Of Surabaya (2015) dan Perburuan (2009) sedangkan sejarah pasca kemerdekaan masih sedikit divisualisasikan di media film seperti Film Kadet 1947 (2020) adalah salah satu contoh film yang berlatarkan perang pasca kemerdekaan. Tentunya dengan mengikuti perkembangan jaman cara menyampaikan informasi perlu ditingkatkan seperti dipresentasikan di media *video game*. Dengan *video game* bisa mengenalkan peristiwa sejarah secara *immersive dan interaktif*. Operasi Trikora adalah salah satu peristiwa pasca kemerdekaan Indonesia yang masih belum mendapatkan tampilan di media *entertainment* sejarah Indonesia, dimana peristiwa ini merupakan konfrontasi terakhir dari masa penjajahan Belanda di Indonesia.

Operasi Trikora merupakan operasi militer yang dilancarkan Indonesia untuk melawan kedudukan Kolonial Belanda di Irian Barat. Sebelum Operasi Trikora dilaksanakan Indonesia mencari bantuan ke berbagai negara, namun penolakan pemberian alutsista oleh Amerika Serikat dan berbagai negara barat lainnya memutar balik pandangan Indonesia ke timur yaitu Uni soviet. Bantuan alutsista yang diberikan Uni soviet berupa senjata, kapal perang hingga pesawat jet, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara terkuat di Asia Tenggara pada masanya. Operasi Trikora dipimpin langsung dari satuan Komando Mandala yang terdiri dari Korps Angkatan Udara dan Angkatan Laut yang dibantu dengan Angkatan Darat, mempunyai peran yang penting dalam operasi ini dimana serangkaian misi yang diluncurkan meliputi infiltrasi melalui laut dan udara.

Salah satu operasi infiltrasi tersebut yaitu Operasi Serigala, dimana Angkatan Udara menerjunkan Pasukan Gerak Cepat (PGT) melakukan penerjunan pada sore hari untuk menyerang posisi strategis Militer Belanda, dari kejadian sejarah tersebut bisa diangkat menjadi sebuah *concept art video game*.

Video game merupakan media interaktif yang melibatkan interaksi pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat media. Tidak bisa kita pungkiri bahwa saat ini, media *video game* telah menjadi media terkini yang banyak diminati oleh berbagai kalangan terutama remaja, menurut survey yang dilakukan oleh Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association terdapat 60 juta pengguna game online di Indonesia dengan rentang usia 16-24 dengan persentase 27% (Loka Data, 2018). Video game di Indonesia masih sedikit yang melibatkan sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai temanya contohnya: Tak Gentar (2018), merupakan *video game* buatan GIT Studio yang diluncurkan untuk platform android. Tentu *video game* tidak dapat tercipta dengan sendirinya, dibutuhkan sebuah visualisasi dalam perancangannya. *Battlefield 1* (2016) menjadi acuan ide visual untuk memilih salah satu topik sejarah konflik Operasi Trikora.

Pada buku *Art Of Battlefield 1* diperlihatkan bagaimana isi buku tersebut memaparkan berbagai *concept art* jenis *character* dan berdasarkan negara dan daerah yang terlibat pada Perang Dunia 1. Mengetahui potensi dari *concept art game* yang besar sebagai media pemecahan suatu masalah, maka penelitian ini akan mengangkat tema Operasi Trikora khususnya pasukan penerjun yang ditujukan untuk pembuatan media *artbook* sebagai penyampaian hasil *concept art*. Penulis akan bertindak sebagai *Concept Artist* untuk membuat *concept art* yang terdiri dari *character*, *vehicle*, dan *environment* yang akan ditampilkan pada *artbook*.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, diketahui beberapa masalah sebagai berikut:

- Media yang mempresentasikan kejadian pasca kemerdekaan Indonesia dan masih memilih buku atau film untuk menyampaikan peristiwa sejarah.
- Belum adanya *concept art* dan *artbook* yang mempresentasikan Pasukan Penerjun pada Operasi Trikora.

Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana menentukan data sejarah sebagai perancangan *concept art* bertemakan Pasukan penerjun Operasi Trikora.
- Bagaimana membuat konsep visual bertemakan sejarah Pasukan penerjun Operasi Trikora yang meliputi *character*, *weapons*, *vehicle* dan *environment design* dari sisi Militer Indonesia maupun Militer Belanda berdasarkan data yang didapatkan.

Batasan Masalah

Perancangan difokuskan untuk pembuatan kenampakan visual seperti *character*, *weapons*, *vehicle* dan *environment design* pada masa Operasi Trikora khususnya saat operasi infiltrasi Pasukan Penerjun Militer Indonesia terhadap kedudukan Militer Belanda di Irian Barat dan konfrontasi yang terjadi, output utama dari penelitian ini berupa buku *concept art*.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan ini adalah:

- A. Mengetahui bagaimana merancangan *concept art* pada media video game.

B. Sebagai media visualisasi berdasarkan catatan sejarah. Selain dari tujuan, terdapat juga manfaat dari perancangan *concept visual game* ini, diantaranya:

- **Bagi Penulis**
 1. Melestarikan sejarah melalui perancangan *concept visual*.
 2. Secara langsung mempelajari kejadian sejarah
- **Bagi Masyarakat**
 1. Mendorong minat dalam pembelajaran sejarah
- **Bagi Universitas**
 1. Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa yang ingin membuat karya dalam bidang perancangan ataupun pembuatan *video game*.
- **Bagi Industri game**
 1. Menjadi sumber referensi untuk studio *game* yang ingin mengangkat tema Operasi Trikora.
 2. Secara langsung maupun tidak langsung juga berkontribusi dalam menambah inovasi.

Lingkup Penelitian

Fokus penelitian akan mengarah ke perancangan concept art untuk game bertemakan Operasi Trikora. Agar perancangan konsep visual lebih terarah dan permasalahannya tidak terlalu luas, maka dibuat pembatasan sebagai berikut:

1.6.1 Apa

Mengumpulkan data mengenai Operasi Trikora khususnya Pasukan Penerjun Militer Indonesia dan Pasukan Militer Belanda beroperasi pada masa tersebut.

1.6.2 Siapa

Target utama perancangan yaitu remaja umur 16-28 tahun yang masih dalam masa perkembangan ilmu pengetahuan dan gemar bermain video game.

1.6.3 Dimana

Perancangan dilakukan Kota Makassar dan Kota Bandung, dimana penulis akan berpindah-pindah tempat dalam proses pengerjaannya.

1.6.4 Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada Oktober 2023 - Mei 2024 dan perancangan dilakukan pada Maret 2024 - July 2024

1.6.5 Bagaimana

Dengan merancang visualisasi game bertemakan Operasi Trikora berdasarkan informasi yang dikumpulkan.

Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini perancang mencari dan mengumpulkan data kualitatif yang diperlukan untuk mengembangkan ide rancangan yang akan dibuat.

A. Studi Pustaka

Studi kepustakaan digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam perancangan, perancang dilakukan studi pustaka mengenai Operasi Trikora dari buku atau literature yang membahas hal tersebut, Yaitu pada buku karya Suyatno Haditono berjudul **“25 Tahun Trikora”** dan **“Sejarah Operasi-operasi Pembebasan Irian Barat”**.

B. Observasi Tidak Langsung

Mengumpulkan data dan mencari informasi secara tidak langsung mengenai kenampakan geografis daerah Timananbuan, Fak Fak dan Kaimana, Irian Barat (Papua Barat Sekarang) melalui Google Earth dan beberapa jurnal.

C. Studi Dokumentasi

Pengumpulan informasi dengan mempelajari dokumen-dokumen untuk memperoleh informasi melalui video, gambar, dan buku yang berkaitan dengan Operasi Trikora.

D. Metode Sejarah

Penelitian sejarah adalah tindakan yang ditujukan untuk mengkaji dan menelusuri kejadian pada masa lalu untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pemahaman, dan makna dari kejadian tersebut. Diperlukan 5 Tahapan sistematis dalam Metode Sejarah yaitu:

1. Penentuan Topik

Pemilihan topik digunakan untuk mengetahui judul ataupun topik yang digunakan sesuai dan dapat dikuasai oleh penulis. Judul yang dipilih adalah PERANCANGAN CONCEPT ART GAME PASUKAN PENERJUN PADA OPERASI TRIKORA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PASKA KEMERDEKAAN.

2. Heuristik

Mencari dan mengumpulkan sumber dari masalah yang diteliti melalui buku, video dan foto di internet yang berkaitan dengan Operasi Trikora.

3. Verivikasi

Merupakan proses pemeriksaan dari data yang dikumpulkan yang ditujukan untuk menguji keaslian dan kebenaran sumber sejarah, jenis verivikasi yang digunakan pada bagian ini adalah

- 1) **Kritik Ekstern**, penulis menguji keaslian sumber sejarah secara fisik dan bahan lewat pancaindera melalui nama penulis buku dan sumber terkait. Buku Sejarah Operasi Pembebasan Irian Barat yang ditulis oleh M.Cholil dan diterbitkan oleh Departemen Petahanan Pusat Sejarah ABRI 1971” dan buku lainnya “Buku 25 Tahun Operasi Trikora ditulis oleh Suyatno Hadinoto,dkk dan diterbitkan oleh Yayasan Kontak Kreluarga Besar Perintis Irian Barat 1988”.

4. Interpretasi

Setelah data telah verifikasi diperoleh data akan dihubungkan secara selektif, jenis interpretasi yang digunakan yaitu:

- 1) **Interpretasi Analisis**, mengharuskan penulis untuk menguraikan data sejarah dengan cara mengetik kembali sejarah yang didapatkan melalui data yang terkait. Penulisan data sejarah di bagian Studi Pustaka.

5. Historiografi

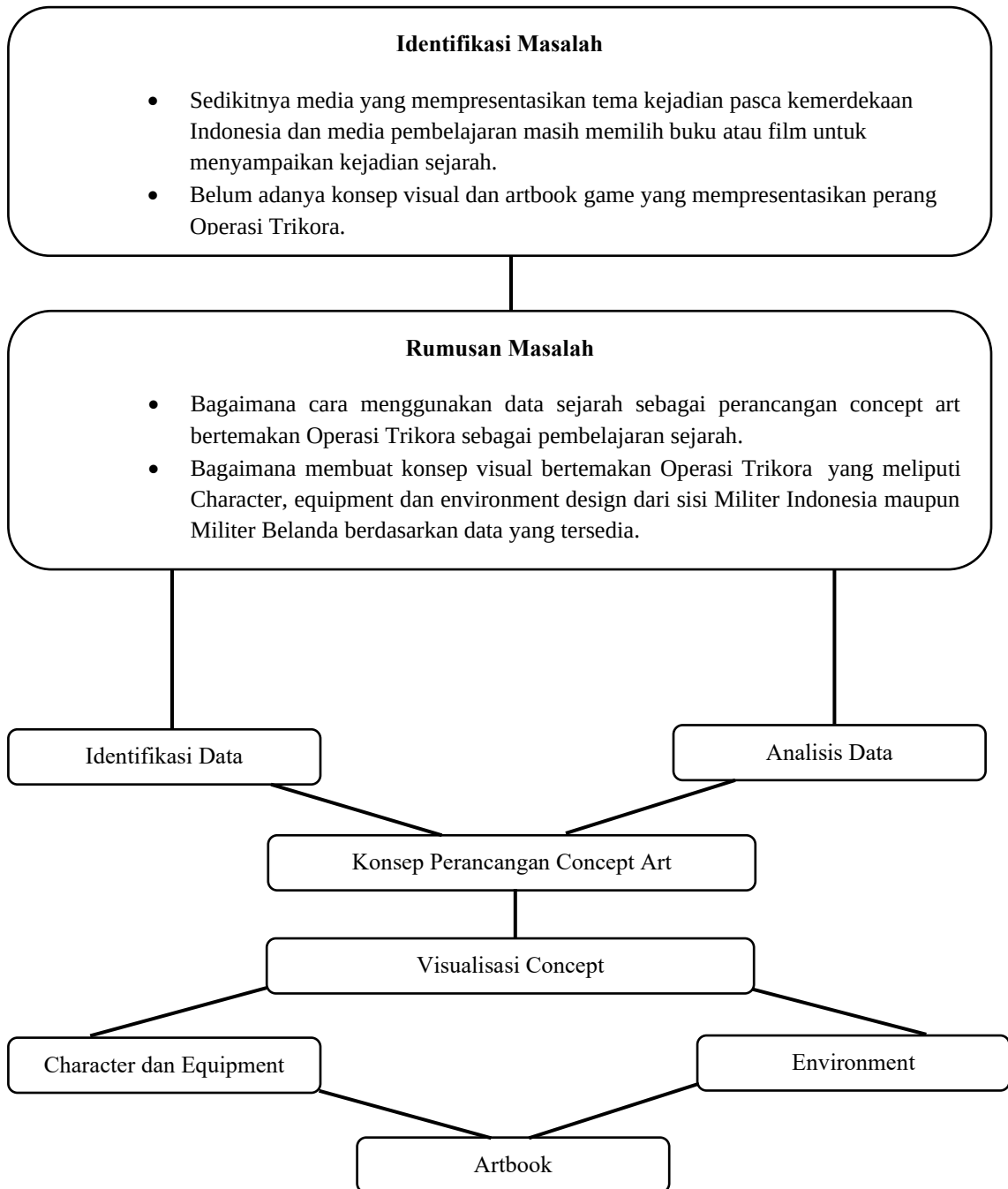
Tahap dimana penulis dapat memulai hasil penelitian dihubungkan menjadi sebuah cerita sejarah, penulisan ini menggunakan 2 tahapan yaitu:

- 1) Deskripsi Naratif**, model penulisan sejarah disesuaikan dengan waktu kejadian secara kronologis. Awal mula Tri Komando Rakyat 1961 sampai dengan Perjanjian New York 1962.
- 2) Deskriptif Eksplanatif**, penulisan bersifat dan mendalam.

Metode Analisis Data

Pada tahap ini data kualitatif yang telah dikumpul melalui hasil observasi tidak langsung, studi dokumentasi, studi pustaka dan metode historik akan di analisis. Proses pada analisis data meliputi pengorganisasian, mencatat dan menjelaskan data yang sudah dikategorikannya. Proses pengorganisasian data berupa mengumpulkan potongan teks hasil dari studi pustaka dan gambar hasil observasi tidak langsung maupun dokumentasi yang dilakukan menggunakan metode kualitatif lalu menyusunnya berdasarkan kategori. Lalu data yang sudah diperoleh tersebut akan menganalisis berdasarkan pemahaman penulis untuk memaknai data yang bersifat deskriptif.

Kerangka Penelitian



Sistematika Penulisan

A. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang diambil yaitu identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan dan analisis data, dan kerangka penelitian.

B. Bab II Dasar Pemikiran

Dalam bab ini menjelaskan teori fundamental seni dan teori pendukung perancangan *concept art* untuk pembuatan *artbook*.

C. BAB III Data Dan Analisis

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa studi pustaka, studi dokumentasi, observasi tidak langsung, khalayak sasaran, dan analisis karya sejenis

D. BAB IV Konsep Dan Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan.