

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Isu literasi pada pelajar Indonesia khususnya di tingkat SMA, menunjukkan kondisi yang mengkhawatirkan dan berperan besar dalam menurunnya minat serta pemahaman mendalam terhadap pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil Program for International Students Assessment (PISA) 2018 yang diselenggarakan oleh Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 79 negara peserta dalam kemampuan literasi membaca dengan skor rata-rata hanya 371, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487. Peringkat ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat literasi rendah terbesar di dunia.

Tren penurunan skor literasi membaca ini merupakan sinyal bahwa pembelajaran dan kecakapan membaca kritis, termasuk literasi sejarah, masih belum optimal pada usia remaja di Indonesia. Sementara itu, disparitas kualitas pendidikan antar daerah sangat tajam; misalnya, provinsi dengan kualitas pendidikan lebih baik seperti D.I. Yogyakarta dan DKI Jakarta memperoleh skor literasi membaca sekitar 410, jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional, tetapi hal ini tidak mewakili kondisi secara menyeluruh. Data UNESCO juga menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah, hanya sekitar 0,001% yang tergolong gemar membaca, dari setiap 1.000 orang hanya satu yang rutin membaca buku.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penerbit Buku Indonesia (2023), terjadi penurunan signifikan sebesar 42% dalam penjualan buku fiksi dan non-fiksi untuk segmen remaja dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, sementara konsumsi konten digital pada kelompok usia yang sama meningkat 67%. Pergeseran ini diperparah dengan temuan dari Jaringan Literasi Digital Indonesia yang mencatat bahwa 78% waktu membaca digital remaja dihabiskan untuk konten-konten dengan kedalaman informasi rendah seperti status media sosial, meme, dan artikel populer dengan format listicle (JLDI, 2023).

Dalam jangka panjang, fenomena ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga berpotensi melemahkan budaya literasi bangsa secara keseluruhan. Forum Peneliti Muda Indonesia dalam laporan tahunannya mengungkapkan bahwa penurunan kemampuan literasi berkelanjutan pada generasi muda berpotensi menghasilkan defisit kompetensi yang signifikan dalam pengembangan sumber daya manusia Indonesia di masa depan, dengan

proyeksi kerugian ekonomi mencapai 2,3% dari PDB pada tahun 2035 jika tren ini berlanjut (FPMI, 2023).

Menurunnya kemampuan literasi ini berdampak langsung pada kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah secara mendalam, sebab literasi sejarah membutuhkan kemampuan membaca yang kritis dan kontekstual agar siswa tidak hanya menghafal fakta tetapi mampu mengkonstruksi makna sejarah serta hubungan sebab-akibat peristiwa masa lalu. Isu tentang menurunnya kemampuan literasi ini diperparah oleh kurangnya representasi sejarah lokal yang dapat mempermudah siswa membangun identitas kultural dan menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa.

Rendahnya literasi sejarah dan kurangnya metode pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan motivasi belajar menjadi rendah. Kemudian dengan menghadirkan media pembelajaran inovatif dan interaktif seperti gamebook yang mengangkat cerita sejarah lokal, misalnya kisah Damarwulan dan Minakjingga dari era Majapahit, mampu menjadi strategi untuk mengatasi permasalahan yang telah di paparkan diatas. Media ini menawarkan narasi interaktif yang dapat menghidupkan kembali sejarah lokal sekaligus meningkatkan minat baca dan literasi kritis siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Sejarah Nusantara merupakan fondasi penting dalam pembentukan identitas budaya dan nasionalisme bangsa Indonesia. Salah satu kerajaan yang paling berpengaruh dalam sejarah Nusantara adalah Majapahit, yang dikenal tidak hanya sebagai kekuatan politik dan ekonomi, tetapi juga sebagai simbol persatuan dan nilai-nilai kearifan lokal. Memahami warisan sejarah Majapahit menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan karakter dan pembelajaran sejarah masa kini. Namun, pengajaran sejarah ini masih menghadapi berbagai tantangan yang memerlukan pendekatan inovatif agar nilai-nilai luhur tersebut dapat tersampaikan secara efektif kepada generasi muda terutama siswa SMA. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran interaktif, khususnya, menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan aktivitas pilihan yang mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Sugiyarto dkk., 2021). Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) memiliki karakteristik utama berupa konvergensi lebih dari satu jenis media, kemampuan merespon interaksi pengguna, serta kemandirian penggunaan tanpa bimbingan langsung, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel (Kemdikbud, 2021). Pendekatan

multisensori yang mengintegrasikan visual, audio, dan interaktivitas digital terbukti meningkatkan daya serap dan retensi materi pembelajaran secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan dalam studi oleh Pusat Studi Kognitif Universitas Airlangga (2023).

Karakteristik media pembelajaran interaktif juga meliputi fitur *self-instructional*, *self-contained*, dan *user-friendly*, yang memudahkan siswa dalam mengakses dan memahami materi secara mandiri (Apriliani, Purwanti, & Riani, 2020). Selain itu, media ini dirancang agar dapat memberikan umpan balik secara langsung, memungkinkan siswa mengontrol kecepatan belajar sesuai kebutuhan masing-masing, serta mengikuti urutan pembelajaran yang terstruktur dan koheren (Munir, 2013). Penggunaan multimedia interaktif dengan kombinasi animasi, video, suara, dan teks tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih kaya dan variatif (Rizki, Gunawan, & Amirudin, 2020).

Dalam konteks pembelajaran yang semakin menuntut inovasi, media pembelajaran interaktif mampu menjembatani aspek kognitif dan afektif siswa. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengaktifkan proses berpikir kritis, refleksi, dan penguatan motivasi belajar secara berkelanjutan (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi strategi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital yang menuntut kreativitas dan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *gamebook* sangat relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang kaku dan selalu dirasa kuno oleh remaja di era saat ini, namun dengan pendekatan interaktif, siswa dapat merasakan langsung dinamika peristiwa sejarah melalui narasi yang menarik dan pilihan yang mereka buat. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami fakta-fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan empati dan perspektif yang lebih luas terhadap konteks sosial dan budaya pada masa lalu (Harris, 2018). Selain itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam simulasi situasi sejarah, yang dapat memperkuat pemahaman mereka tentang sebab-akibat dan dampak dari peristiwa sejarah tertentu. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang apa yang terjadi, tetapi juga mengapa hal itu terjadi dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kehidupan mereka saat ini. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan retensi

informasi dan keterampilan analitis siswa (Kolb, 1984). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu tema sejarah yang sangat potensial untuk diangkat dalam media pembelajaran interaktif adalah kisah kejayaan Kerajaan Majapahit. Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Majapahit tidak hanya merekam fakta-fakta masa lalu, tetapi juga sarat dengan pembelajaran kontekstual yang relevan bagi pengembangan karakter siswa masa kini. Dengan kekayaan narasi tentang kepemimpinan, diplomasi, loyalitas, dan strategi, sejarah Majapahit menyediakan bahan yang sangat cocok untuk diolah ke dalam bentuk gamebook, yang memungkinkan siswa menjelajahi peristiwa sejarah melalui sudut pandang yang lebih personal dan reflektif. Pendekatan ini memperkuat hubungan emosional siswa dengan materi pelajaran dan memberi ruang bagi interpretasi kreatif terhadap nilai-nilai budaya bangsa.

Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya pada abad ke-13 hingga ke-16, dengan wilayah kekuasaan yang meliputi hampir seluruh Nusantara dan sebagian Asia Tenggara (Ramyulis, 2010). Berdiri pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya, kerajaan ini berkembang pesat di bawah kepemimpinan Raja Hayam Wuruk dan Mahapatih Gajah Mada, yang berhasil memperluas wilayah kekuasaan dan memperkuat sistem pemerintahan serta perekonomian (Kompas, 2023; Sindonews, 2026). Kejayaan Majapahit tidak hanya ditandai oleh kekuatan politik dan ekonomi, tetapi juga oleh kemajuan budaya yang meliputi seni, sastra, dan nilai-nilai kepemimpinan yang hingga kini masih menjadi sumber inspirasi (Edumasterprivat, 2024).

Bagi masyarakat Trowulan, Mojokerto—wilayah yang dikenal sebagai pusat peradaban Majapahit—kisah-kisah tersebut tidak hanya hidup dalam buku sejarah, tetapi menjadi bagian dari identitas budaya lokal. Sayangnya, meskipun 83% siswa SMA di kawasan ini mengaku bangga terhadap warisan sejarah Majapahit, hanya 47% yang memahami isi narasi secara mendalam, khususnya kisah Damarwulan dan Minakjingga (Dispendik Mojokerto, 2023). Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebanggaan budaya dan pemahaman naratif. Penelitian Lembaga Pengkajian Sejarah Nusantara (2022) bahkan menunjukkan bahwa struktur naratif legenda-legenda Majapahit memiliki tingkat kesesuaian sebesar 78% dengan indikator pengembangan literasi kritis untuk usia berkisar 15 hingga 19 tahun. Oleh karena

itu, remaja Trowulan menjadi target strategis dalam pengembangan literasi berbasis kearifan lokal, dengan harapan mereka dapat menjadi agen pelestarian sekaligus regenerasi.

Integrasi kearifan lokal seperti Sejarah Majapahit dalam media literasi juga sejalan dengan upaya penguatan identitas budaya siswa di tengah arus globalisasi. Penelitian dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya mengidentifikasi bahwa terdapat 78 nilai kearifan lokal dalam kisah-kisah masa Majapahit yang memiliki relevansi dengan pembentukan karakter generasi muda saat ini, termasuk konsep kepemimpinan visioner (*hastabrata*), pengelolaan keberagaman (*bhinneka tunggal ika*), dan diplomasi budaya (*tan hana dharma mangrwa*) yang dapat meningkatkan kesadaran multikultural siswa (FIB UB, 2022). Sebagai bekas ibu kota Kerajaan Majapahit yang dikenal dengan nama *Wilwatikta*, Trowulan di Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto menjelma menjadi pusat arkeologi terbesar di Jawa Timur. Kawasan seluas sekitar 100 km² ini memuat lebih dari 200 situs sejarah, termasuk Candi Tikus, Wringin Lawang (Candi Bentar), dan Kolam Segaran—semuanya mencerminkan struktur tata kota, sistem drainase, dan aktivitas sosial-ekonomi masyarakat Majapahit yang maju pada abad ke-14 hingga ke-15.

Dalam konteks pendidikan sejarah tingkat SMA, sangat relevan jika sekolah memperkenalkan muatan lokal seputar budaya Majapahit. Seperti disampaikan Wakil Bupati Mojokerto, muatan lokal sejarah Majapahit di kurikulum sekolah dapat meningkatkan kesadaran dan identitas kebudayaan siswa, serta mendukung penguatan wisata edukatif di daerah tersebut. Beberapa sumber pembelajaran sekolah (termasuk buku Kurikulum 2013 edisi revisi) secara eksplisit mencantumkan Trowulan sebagai contoh warisan budaya lokal yang perlu dipelajari siswa SMA—atau sebagai bahan tugas proyek identifikasi situs sejarah di lingkungan sekitar seperti Candi Tikus atau Segaran Pool.

Lebih lanjut, kegiatan pendidikan lapangan seperti *Sekolah Lapangan Majapahit* yang diselenggarakan Mandala Majapahit pada November 2023 mengikutsertakan siswa dari seluruh Jawa selama beberapa hari di kawasan cagar budaya Trowulan. Peserta mempelajari sejarah langsung melalui dialog dengan arkeolog profesional dan kunjungan ke berbagai situs serta museum Trowulan, lalu membuat dan menampilkan karya kreasi budaya Majapahit di akhir kegiatan. Sebagai simbol persatuan dan kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Majapahit sangat relevan untuk dijadikan landasan pendidikan karakter di era modern (Sukardi, 2018). Nilai-nilai seperti keberanian, keadilan, dan kerja sama yang tercermin dalam

kisah-kisah Majapahit dapat memperkuat identitas budaya dan nasionalisme generasi muda Indonesia. Namun, dalam praktiknya, pengajaran sejarah Majapahit di sekolah formal masih terbatas oleh kurikulum yang lebih menitikberatkan pada narasi kolonial dan sejarah modern, sehingga kurang mampu menumbuhkan minat dan pemahaman mendalam siswa terhadap warisan budaya Nusantara (Kemdikbudristek, 2022).

Dalam konteks ini, integrasi sejarah Majapahit ke dalam media pembelajaran interaktif seperti *gamebook* menjadi strategi yang menjanjikan untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan menempatkan siswa dalam dinamika sosial-politik era Majapahit melalui cerita bercabang dan elemen visual, pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan menggugah empati historis. Narasi Damarwulan dan Minakjingga, sebagai bagian dari khazanah sastra tradisional yang berkembang di akhir masa Majapahit, mengandung berbagai elemen multidimensi seperti kepemimpinan, konflik internal, strategi militer, hingga relasi gender dalam kekuasaan, yang sangat relevan dengan pembelajaran karakter dan kebangsaan saat ini (Sedyawati, 2006; UI Pusat Kajian Budaya, 2023).

Kisah Damarwulan-Minakjingga secara spesifik memiliki daya tarik tersendiri dengan struktur plot yang kompleks namun tetap mengalir, karakter yang multidimensi, konflik yang berlapis, serta resolusi yang memberikan pembelajaran mendalam tentang keadilan dan kebijaksanaan. Analisis yang dilakukan oleh Balai Arkeologi Jawa Timur menemukan bahwa kisah ini mengandung 16 elemen narasi yang selaras dengan pengembangan keterampilan abad 21, termasuk pemecahan masalah kompleks, pengambilan keputusan strategis, dan negosiasi lintas kepentingan (Balar Jatim, 2022). Di Trowulan sendiri, survei yang dilakukan oleh Forum Pelestarian Cagar Budaya Majapahit (2023) mengungkapkan bahwa 83% penduduk lokal berusia 15-25 tahun masih mengidentifikasi kisah Damarwulan sebagai bagian integral dari identitas budaya mereka, meskipun hanya 41% yang memahami detail dan nilai filosofisnya secara komprehensif. Pementasan tahunan Langendriya yang mengangkat kisah Damarwulan di situs Candi Brahu menarik lebih dari 5.000 pengunjung lokal dan menjadi katalisator diskusi lintas generasi tentang nilai-nilai kepemimpinan dan strategi yang terkandung dalam narasi tersebut. Survei preferensi konten budaya yang dilakukan oleh Direktorat Kebudayaan Kemendikbud menemukan bahwa 67% siswa SMA menunjukkan ketertarikan pada cerita kepahlawanan dari era kerajaan besar nusantara ketika disajikan dalam format kontemporer yang interaktif (Ditjenbud, 2023).

Dari perspektif pedagogis, penggunaan narasi Damarwulan-Minakjingga dalam media literasi berbasis game book memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Studi yang dilakukan oleh Laboratorium Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis narasi interaktif dengan latar sejarah lokal meningkatkan retensi pengetahuan hingga 62% dan motivasi belajar mandiri hingga 57% dibandingkan dengan metode konvensional (UPI, 2023). Hal ini terjadi karena narasi historis lokal menciptakan koneksi emosional dan kontekstual yang lebih kuat dibandingkan dengan materi yang terasa asing bagi siswa.

Pemilihan tema Damarwulan dan Minakjingga sebagai topik utama dalam perancangan gamebook dapat menjadi solusi efektif mengatasi isu rendahnya literasi dan rendahnya peminatan terhadap sejarah lokal yang marak di kalangan remaja Indonesia saat ini. Media pembelajaran interaktif berbasis narasi seperti gamebook mampu menjadi pilihan di mana siswa lebih terlibat dalam setiap keputusan yang nantinya akan memengaruhi alur cerita.

Kisah Damarwulan dan Minakjingga sendiri adalah epos populer dari era Kerajaan Majapahit, yang berpusat pada konflik perebutan kekuasaan antara Ratu Kencana Wungu dan Adipati Minakjingga dari Blambangan, serta kemunculan pahlawan Damarwulan. Narasi ini sarat akan intrik politik, keberanian, kesetiaan, dan pengorbanan, menjadikannya kanvas yang kaya untuk pembelajaran sejarah dan nilai-nilai. Cerita dimulai dengan Minakjingga, seorang adipati kuat dan kejam, yang memberontak terhadap kekuasaan Majapahit di bawah Ratu Kencana Wungu. Keangkuhan dan kekuatan Minakjingga membuat Ratu kesulitan menaklukkannya. Di tengah keputusasaan, muncullah Damarwulan, seorang pemuda sederhana namun cerdas dan berani, yang kemudian berhasil mengalahkan Minakjingga dengan strategi dan keberaniannya. Kisah ini tidak hanya menawarkan drama perebutan kekuasaan, tetapi juga menampilkan kompleksitas karakter, motivasi, dan akibat dari pilihan yang diambil. Misalnya, pengkhianatan dari bibi Damarwulan, Dewi Anjasmara, yang justru mengantarkan Damarwulan pada takdirnya, menambah dimensi moral dalam cerita. Konflik antara kebaikan (Damarwulan) dan kejahatan (Minakjingga) dalam narasi ini secara implisit menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, keadilan, dan kerja sama, yang sangat relevan untuk membentuk integritas moral siswa (Sukardi, 2018; Romi Wijaya, 2022).

Dalam gamebook, siswa dapat menjelajahi berbagai sudut pandang dan membuat pilihan yang akan mengarahkan alur cerita. Misalnya, siswa bisa dihadapkan pada dilema

moral yang dihadapi Damarwulan, memilih strategi untuk mengalahkan Minakjingga, atau bahkan mencoba memahami motivasi Minakjingga dari sisi yang berbeda. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya sekedar membaca, tetapi juga "mengalami" sejarah dan memahami konsekuensi dari setiap keputusan. Menurut Neville, Shelton, dan McInnis (2009), game berbasis narasi interaktif meningkatkan keterlibatan dan minat baca secara signifikan, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan literasi. Pendekatan pembelajaran interaktif ini juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran sosial melalui pengambilan keputusan yang berdampak langsung pada jalannya cerita (Freeman dkk., 2014).

Lebih lanjut, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran telah terbukti meningkatkan rasa bangga dan keterikatan siswa terhadap warisan budaya mereka (Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Timur, 2023; Nurhasanah & Pratiwi, 2024). Cerita Damarwulan dan Minakjingga adalah bagian integral dari warisan budaya Jawa Timur, khususnya terkait dengan Kerajaan Majapahit, dan representasi visual dalam gamebook dapat menampilkan ikonografi, kostum, arsitektur, dan adat istiadat masa itu, sehingga secara visual dan naratif memperkuat koneksi siswa dengan akar budaya mereka. Pendekatan *hybrid* yang menggabungkan media konvensional dan teknologi digital seperti gamebook merupakan strategi adaptif yang dapat memberdayakan generasi *digital native* untuk menggunakan teknologi secara produktif dan edukatif (Pusat Inovasi Pembelajaran Digital, 2022). Dengan demikian, gamebook Damarwulan dan Minakjingga tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga jembatan yang menghubungkan siswa dengan kekayaan sejarah dan kearifan lokal yang selama ini mungkin terasa jauh dan asing.

gamebook menawarkan solusi yang menjembatani kebutuhan literasi konvensional dengan preferensi generasi digital. Format yang memadukan ilustrasi, narasi, dan pengambilan keputusan secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sekaligus membantu mengembangkan pemahaman yang lebih kontekstual dan kritis terhadap materi sejarah (Haris Firmansyah, 2024; S. Sari & G. Prasetyo, 2024). Dalam perancangan *gamebook* "Petualangan Damar Wulan Minakjingga", inovasi menjadi aspek penting untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Salah satu elemen interaktif yang diterapkan adalah penggunaan lenticular print, teknologi cetak yang memungkinkan gambar berubah tampilan

tergantung sudut pandang. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual menarik, tetapi juga menjadi bagian integral dari mekanik permainan, memungkinkan pemain menemukan petunjuk tersembunyi yang hanya muncul saat halaman dilihat dari sudut tertentu.

Dalam konteks pembelajaran di kawasan cagar budaya seperti Trowulan, format *gamebook* yang mengintegrasikan narasi sejarah dengan elemen pilihan interaktif terbukti menjadi titik masuk yang efektif bagi remaja digital native untuk kemudian mengembangkan ketertarikan pada sumber-sumber sejarah otentik yang lebih mendalam (Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur, 2023). *gamebook* diharapkan dapat menjadi alternatif yang sehat dalam mengurangi dampak negatif kecanduan gadget, dengan mengarahkan siswa pada kebiasaan membaca yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus mempertahankan kedalaman dan esensi pembelajaran sejarah yang penting bagi pembentukan karakter generasi muda.

gamebook dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai isu yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Pertama, format *gamebook* menggabungkan elemen naratif yang menarik dengan interaktivitas, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan memberikan pilihan dalam alur cerita, siswa tidak hanya menjadi pembaca pasif, tetapi juga berperan sebagai pengambil keputusan yang dapat merasakan dampak dari pilihan yang mereka buat. Hal ini meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif mereka terhadap materi yang dipelajari (Gee, 2003).

Kedua, *gamebook* dapat menyajikan konten sejarah dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi remaja. Dengan mengintegrasikan kisah-kisah lokal seperti Damarwulan dan Minakjingga, *gamebook* tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga mengajak siswa untuk merasakan pengalaman budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan berbasis cerita dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Bruner, 1996).

Ketiga, *gamebook* dapat diakses melalui perangkat digital yang sudah akrab dengan remaja, sehingga memanfaatkan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari untuk tujuan edukatif. Dengan cara ini, *gamebook* tidak hanya menjadi alternatif hiburan, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Hattie, 2009).

Keempat, *gamebook* dapat dirancang untuk mencakup elemen evaluasi dan refleksi, di mana siswa dapat menilai pilihan yang mereka buat dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Freeman dkk., 2014).

Harapan dalam perancangan *gamebook* "Pdkkangan Damar Wulan Minakjingga" adalah menjadikannya salah satu alternatif konkret dalam menjawab persoalan rendahnya minat baca dan rendahnya peminatan siswa akan sejarah Nusantara. Dengan menggabungkan elemen literasi visual, alur cerita interaktif, serta pengemasan fisik yang tidak bergantung pada media digital, *gamebook* ini diharapkan mampu menumbuhkan kembali budaya membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan, menantang, sekaligus bermakna. Selain itu, pendekatan berbasis budaya dalam narasi sejarah Majapahit diharapkan dapat memperkuat rasa identitas dan karakter generasi muda Indonesia. Dengan demikian, *gamebook* tidak hanya menawarkan cara baru untuk belajar sejarah, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang mampu mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan produktif. Melalui pendekatan ini, diharapkan remaja dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih aktif, memahami nilai-nilai sejarah dan budaya, serta mengembangkan karakter yang kuat sebagai generasi penerus bangsa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana kisah Damarwulan dan Minakjingga dapat diolah menjadi narasi utama dalam perancangan *gamebook* sejarah yang relevan bagi siswa SMA?
2. Bagaimana merancang elemen visual dan interaktif dalam *gamebook* bertema Damarwulan dan Minakjingga untuk mendukung pembelajaran sejarah dan penguatan literasi budaya pada siswa SMA?

Permasalahan ini muncul karena kurangnya pendekatan pembelajaran sejarah yang kontekstual dan menarik, serta minimnya media pembelajaran yang memadukan unsur tradisional dan inovatif untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa di era digital.

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan ini dibatasi agar proses pengembangan media dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan utama penelitian, yaitu meningkatkan minat baca dan literasi budaya siswa SMA melalui media interaktif berbasis cerita sejarah. Adapun batasan ruang lingkup perancangan ini meliputi:

1. Target Audiens

Perancangan difokuskan pada siswa Perancangan difokuskan pada siswa kelas 1-3 SMA daerah Trowulan , yang kemudian diperluas untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di seluruh Indonesia pada rentang usia 15-18 tahun. Pemilihan target ini didasarkan pada tingginya penggunaan gadget dan media sosial di kalangan remaja serta kebutuhan untuk memperkuat karakter dan literasi budaya pada masa transisi menuju usia dewasa.

2. Topik dan Narasi Utama

Cerita yang diangkat dalam perancangan ini adalah kisah legenda **Darmawulan dan Minakjingga**, yang merupakan bagian dari narasi sejarah dan budaya era Kerajaan Majapahit. Tokoh dan peristiwa yang digunakan dalam cerita telah disesuaikan dengan konteks edukatif serta dikembangkan menjadi narasi pdkkangan interaktif.

3. Format Media

Media yang dirancang adalah **gamebook berbasis ilustrasi**, yaitu buku interaktif yang menggabungkan unsur narasi bercabang, visual ilustratif, dan elemen permainan sederhana. *gamebook* ini tidak menggunakan teknologi digital atau augmented reality, melainkan fokus pada media cetak dengan pendekatan visual dan naratif yang kuat. Perancangan mempertimbangkan elemen desain grafis seperti tata letak halaman, gaya ilustrasi, tipografi, dan alur interaktif antar halaman.

4. Fungsi Edukatif dan Budaya

gamebook ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi dirancang sebagai sarana edukatif yang menanamkan nilai-nilai karakter seperti keberanian, kecerdikan, tanggung jawab, dan nasionalisme. Selain itu, media ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya dan sejarah nusantara secara kontekstual dan aplikatif, melalui narasi lokal yang dikemas secara modern dan komunikatif.

5. Pembatasan Teknis

Perancangan ini tidak mencakup proses produksi massal atau distribusi komersial. Fokus penelitian terbatas pada proses konseptualisasi, desain visual, penyusunan konten naratif, serta prototipe awal *gamebook*. Apabila memungkinkan, dilakukan uji coba terbatas (user testing) untuk melihat respons pengguna terhadap konten dan bentuk interaktif *gamebook*.

6. Pendekatan Visual

Ilustrasi dalam *gamebook* menggunakan gaya visual yang komunikatif untuk remaja, dengan pendekatan estetika semi-realistis hingga kartun naratif agar mudah dipahami dan tidak membebani kognitif pengguna. Gaya visual juga mempertimbangkan kekhasan ikonografi Majapahit yang disederhanakan agar tetap mudah dikenali oleh siswa.

7. Batasan Isi

Meskipun menggunakan latar sejarah Majapahit, cerita dalam *gamebook* ini tidak ditujukan sebagai representasi sejarah faktual secara akademik. Narasi telah disesuaikan dan dikembangkan sebagai bentuk fiksi edukatif yang diinspirasi dari cerita rakyat, untuk mendekatkan siswa pada nilai-nilai moral dan identitas budaya Indonesia.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan Umum

Merancang sebuah media literasi visual dalam bentuk *gamebook* berbasis ilustrasi yang mengangkat kisah Darmawulan dan Minakjingga sebagai media edukatif untuk membangun kebiasaan membaca yang sehat serta menanamkan nilai karakter dan budaya sejarah Majapahit kepada siswa SMA sebagai bagian dari penguatan identitas generasi muda menuju Generasi Emas Indonesia 2045.

Tujuan Khusus

1. Menghadirkan media baca alternatif yang bersifat interaktif, visual, dan naratif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap format bacaan konvensional serta meminimalisasi dampak negatif dari penggunaan media sosial yang pasif.
2. Mengembangkan cerita legenda lokal Darmawulan dan Minakjingga sebagai narasi petualangan yang disusun secara bercabang (non-linear) dengan elemen pengambilan keputusan dan ilustrasi untuk meningkatkan keterlibatan emosional serta kognitif pembaca.

3. Meningkatkan literasi sejarah dan budaya dengan memperkenalkan nilai-nilai kebijaksanaan, keberanian, kesetiaan, dan kepemimpinan yang terkandung dalam kisah Majapahit sebagai bentuk penguatan karakter dan nasionalisme.
4. Mendesain media yang selaras dengan gaya belajar siswa SMA, khususnya mereka yang lebih responsif terhadap bentuk visual, pengalaman bermain (*play-based learning*), dan alur cerita yang menantang serta imersif.
5. Menciptakan prototipe *gamebook* cetak yang dapat diuji secara terbatas pada target audiens sebagai media edukatif, serta sebagai model pengembangan media literasi berbasis budaya yang potensial untuk dikembangkan lebih lanjut.
6. Mendorong transisi perilaku siswa dari konsumsi digital yang pasif menuju kegiatan literasi aktif melalui pendekatan berbasis cerita, ilustrasi, dan pengalaman bermain yang tetap mempertahankan nilai edukatif dan budaya.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Perancangan ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu desain komunikasi visual, khususnya dalam pengkajian media baca interaktif yang menggabungkan narasi, ilustrasi, dan elemen permainan. Media ini juga memperkaya pendekatan budaya dalam ranah edukasi visual, dengan menempatkan legenda Damarwulan dan Minakjingga sebagai bagian dari proses edukatif berbasis kearifan lokal. Pendekatan ini menunjukkan potensi cerita sejarah sebagai medium penguatan karakter serta sebagai bagian dari strategi desain yang responsif terhadap konteks sosial dan budaya. Selain itu, proses perancangan ini memberikan kontribusi keilmuan bagi penulis dalam memahami secara lebih mendalam metode desain berbasis riset kultural, integrasi narasi lokal ke dalam media interaktif, serta penerapan storytelling visual yang mampu menjembatani tradisi dan kebutuhan edukasi modern. Hal ini memperkuat kompetensi penulis dalam merancang solusi visual kontekstual yang tidak hanya komunikatif secara estetis, tetapi juga bermakna secara sosial dan edukatif.

2. Secara Praktis

Secara praktis, perancangan ini memberikan alternatif media baca yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa SMA, yang selama ini lebih terpapar pada konsumsi konten digital pasif melalui media sosial. *gamebook* ini dapat digunakan sebagai media bantu dalam kegiatan literasi di sekolah atau komunitas, yang tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter melalui cerita petualangan berbasis sejarah. Penggunaan ilustrasi dan pilihan alur cerita memungkinkan siswa terlibat secara aktif, sehingga media ini sekaligus menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan namun tetap bermuatan edukatif. Bagi institusi pendidikan dan akademis, media ini dapat menjadi referensi dan studi kasus untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikemas secara inovatif. *gamebook* ini juga dapat menjadi contoh penerapan pendekatan desain edukatif yang adaptif terhadap kebutuhan generasi digital native, serta membuka ruang kolaborasi lintas bidang antara dunia pendidikan, budaya, dan desain komunikasi visual dalam menciptakan media belajar yang kontekstual dan aplikatif. Selain itu, hasil perancangan ini dapat memperkaya khazanah penelitian terapan di lingkungan akademik yang berkaitan dengan literasi visual, media pembelajaran alternatif, dan revitalisasi sejarah lokal.

3. Lebih jauh, *gamebook* ini dapat menjadi contoh pengembangan media edukatif berbasis budaya yang aplikatif dan adaptif, serta mendorong pemanfaatan cerita sejarah lokal sebagai sumber daya pendidikan alternatif. Kehadiran media seperti ini juga diharapkan menjadi upaya konkret dalam memperbaiki pola literasi di kalangan remaja, sekaligus menjadi jembatan antara teknologi visual dan muatan nilai yang membentuk generasi muda yang tangguh, kritis, dan berkarakter. Bagi masyarakat, media ini berperan sebagai alat pemasyarakatan kembali terhadap warisan budaya yang mulai terlupakan, serta memperkuat identitas lokal melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan edukatif. Sementara bagi pelaku industri kreatif dan penerbitan, perancangan ini dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan produk edukasi visual berbasis cerita rakyat dan sejarah lokal dengan pendekatan baru yang lebih interaktif. Di sisi lain, *gamebook* ini juga membuka potensi kolaborasi dengan mitra seperti komunitas

literasi, lembaga kebudayaan, atau penyedia teknologi cetak khusus (misalnya lenticular print), yang bersama-sama dapat mengembangkan dan menyebarkan media edukatif berbasis kearifan lokal ini secara lebih luas dan berdampak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan yang dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar untuk tugas akhir ini tersusun dari beberapa bab dan halaman, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan, yang menguraikan latar belakang masalah yang diangkat, yaitu maraknya penggunaan gadget dan sosial media secara berlebihan pada siswa SMA di Indonesia yang berkontribusi pada penurunan minat baca dan literasi, serta melemahnya akses terhadap nilai-nilai budaya. Bab ini juga memuat rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup, fokus penelitian, teori yang relevan, serta sistematika penulisan secara menyeluruh. Bagian ini menjadi dasar konseptual dari proyek perancangan media yang diarahkan untuk membentuk kembali kebiasaan literasi yang lebih aktif dan sehat melalui pendekatan budaya.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Menyajikan kajian pustaka dan teori yang mendukung arah perancangan. Bab ini mengupas tentang karakteristik perilaku generasi muda digital, pengaruh media sosial terhadap penurunan literasi, pentingnya pendidikan karakter, serta peran budaya sebagai sarana pembentukan jati diri bangsa. Selain itu, dibahas pula teori mengenai literasi visual, media interaktif, storytelling bercabang, serta *gamebook* sebagai bentuk media edukatif alternatif. Kajian terhadap kisah Darmawulan dan Minakjingga juga dipaparkan sebagai dasar naratif yang akan diangkat ke dalam media desain.

BAB III METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang diusulkan adalah deskriptif kualitatif untuk pengumpulan data dan pengembangan konsep. Proses desain interaktif diterapkan agar setiap tahap perancangan dapat dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan umpan balik. Prototyping dilakukan untuk menciptakan model awal buku cerita yang dapat diuji coba, sementara teknik brainstorming dan mind mapping digunakan dalam pengembangan ide cerita dan ilustrasi.

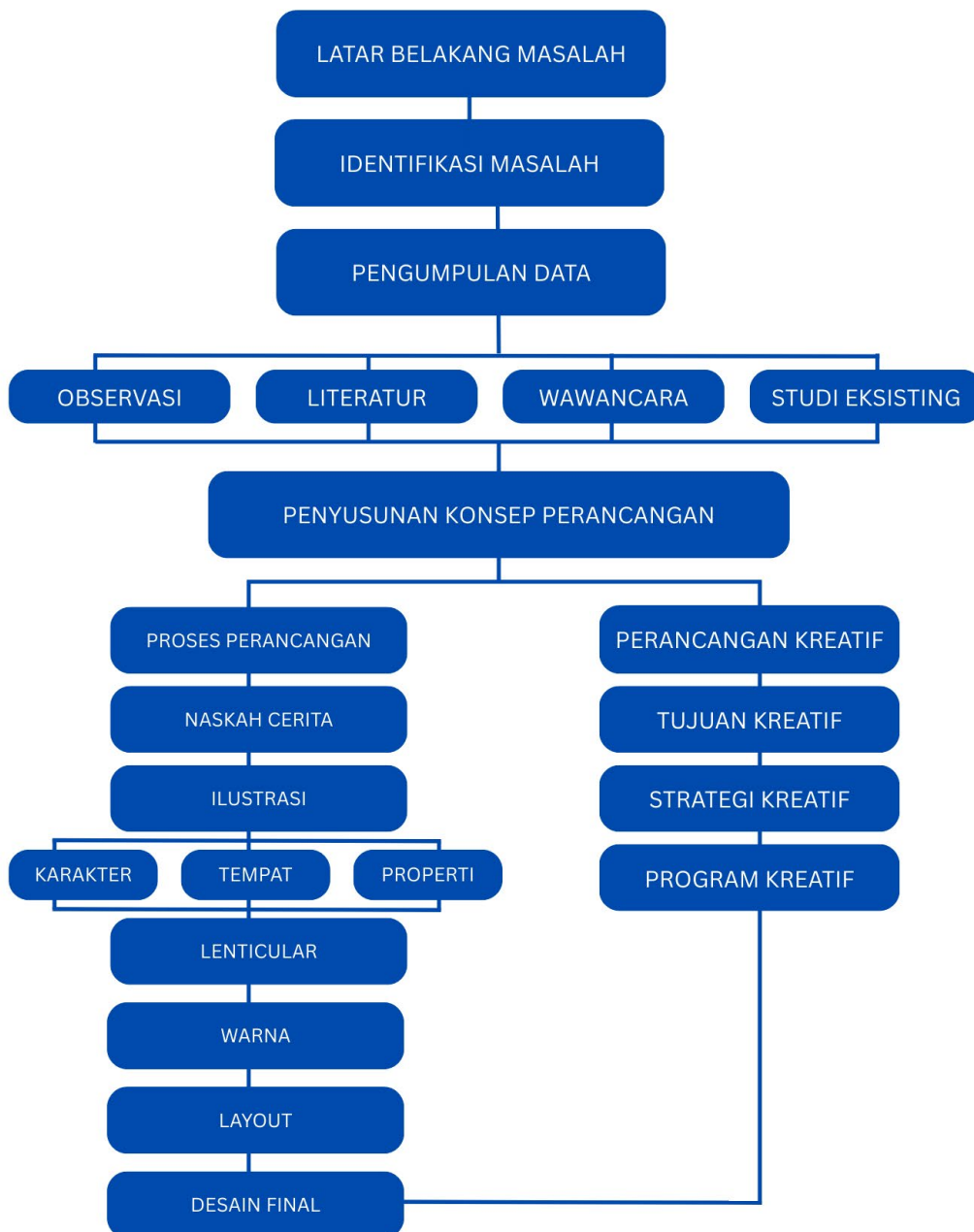
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Dalam hasil pembahasan, diuraikan secara rinci bagaimana *gamebook* dikembangkan secara visual dan naratif, termasuk pemilihan gaya ilustrasi, struktur cerita bercabang, elemen interaktif seperti gulungan petunjuk, peta petualangan, serta bagaimana kisah Darmawulan dan Minakjingga dikonstruksi ulang sebagai media pembelajaran yang dekat dengan dunia remaja. Bab ini juga membahas respons pengguna dan analisis terhadap efektivitas media dalam menumbuhkan minat baca serta literasi budaya.

BAB V KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, tugas akhir ini merangkum hasil perancangan dan capaian terhadap tujuan yang ditetapkan di awal. Kesimpulan ini menunjukkan sejauh mana media yang dirancang mampu menjawab isu rendahnya literasi dan ketergantungan media digital melalui pendekatan budaya visual. Bab ini juga menyampaikan saran-saran pengembangan ke depan, baik dari segi konten, distribusi, maupun potensi adaptasi pada topik sejarah atau segmen audiens.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Penulis

Penelitian diawali dengan latar belakang masalah yang memaparkan isu-isu utama dalam pembelajaran sejarah di SMA, seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya media interaktif, dan kebutuhan inovasi dalam penyampaian materi sejarah. Dari latar belakang tersebut, dilakukan identifikasi masalah untuk merumuskan fokus dan tujuan penelitian secara lebih spesifik, yaitu merancang media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah Nusantara.

Selanjutnya, tahap pengumpulan data dilakukan melalui empat metode utama, yaitu observasi, studi literatur, wawancara, dan studi eksisting. Observasi dilakukan untuk memahami situasi pembelajaran dan karakteristik siswa secara langsung. Studi literatur bertujuan mengidentifikasi teori, prinsip desain, serta referensi media pembelajaran yang relevan. Wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk menggali kebutuhan, harapan, serta hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan studi eksisting digunakan untuk menelaah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang telah ada sebagai bahan evaluasi dan inspirasi perancangan.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis pada tahap penyusunan konsep perancangan. Pada tahap ini, peneliti merumuskan konsep dasar, pendekatan interaktif, serta strategi kreatif yang akan diterapkan dalam *gamebook*. Tahap ini menjadi fondasi bagi proses pengembangan media yang efektif dan sesuai kebutuhan.

Tahap berikutnya adalah proses perancangan, yang dimulai dengan penyusunan naskah ceritasebagai inti narasi *gamebook*. Setelah naskah selesai, dilakukan proses ilustrasi yang mencakup pembuatan visual karakter, tempat, dan properti yang mendukung cerita. Pada tahap ini juga ditambahkan elemen lenticular sebagai inovasi visual untuk menciptakan efek dinamis dan interaktif, sehingga meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar siswa.

Setelah ilustrasi dan lenticular selesai, dilanjutkan dengan penentuan warna yang sesuai dengan psikologi remaja dan konteks budaya, kemudian layout untuk memastikan tata letak halaman yang proporsional, mudah dinavigasi, dan estetis. Semua elemen ini dipadukan hingga menghasilkan desain final *gamebook* yang siap diuji dan diimplementasikan.

Secara paralel, dilakukan pula perancangan kreatif yang meliputi penetapan tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif. Tahap ini memastikan bahwa seluruh proses perancangan berjalan sesuai visi, strategi, dan rencana aktivasi media yang telah ditetapkan. Pada akhirnya, hasil dari proses perancangan dan perancangan kreatif digabungkan untuk

menghasilkan desain final yang optimal dan siap digunakan sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran sejarah di SMA.

