

PERANCANGAN BOARD GAME “SEJARAONE” SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH MASA KLASIK KERAJAAN HINDU DAN BUDHHA DI INDONESIA

"SEJARAONE" BOARD GAME DESIGN AS EDUCATIONAL MEDIA FOR HINDU AND BUDHHA EMPIRE CLASSICAL TIME IN INDONESIA

Erika Ananda Putri¹, Arry Mustikawan, BDes, SE., M.Ds²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹erikawahas@student.telkomuniversity.ac.id, ²arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, terutama bagi para generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa. Mempelajari sejarah dapat memperkuat jati diri bangsa Indonesia dan melestarikannya dapat membantu para generasi muda terus mengingat asal-usul bangsanya dan lebih mencintai Indonesia lagi. Pengetahuan sejarah yang erat dengan kebudayaan dan tradisi ternyata dapat dengan mudah dimanipulasikan seperti fenomena munculnya kerajaan palsu yang banyak merugikan pihak-pihak. Terlepas dari pentingnya mempelajari dan fenomena yang ada ternyata proses pembelajaran sejarah di tingkat pendidikan masih sangat monoton dan membuat peserta didik menjadi tidak antusias sehingga tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai dengan maksimal. Perancangan ini akan didasari oleh permasalahan tersebut. Data yang diperlukan selama perancangan akan didapatkan melalui pengumpulan data primer (Observasi, wawancara, kuesioner) dan data sekunder (Studi Pustaka). Data tersebut akan dianalisis menggunakan metode analisis SWOT dan analisis matriks perbandingan. Perancangan ini akan menghasilkan board game sebagai media edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran sejarah khususnya masa klasik kerajaan Hindu dan Budhha di Indonesia. Diharapkan melalui perancangan ini para peserta didik dapat lebih senang dan dapat lebih termotivasi lagi dalam mempelajari sejarah sehingga tujuan pembelajaran sejarah pun tercapai dengan lebih maksimal.

Kata Kunci : *Board game*, Sejarah, Kerajaan Hindu dan Budhha

Abstract

History is an important of science to learn, especially for young generation who will be nation's successors. Learning history can strengthen the identity of Indonesian nation and preserve it to help young generation learn about the origins of the nation and love Indonesia. Historical knowledge that is closely related to culture and tradition can be easily manipulated, like the phenomenon of the emergence of a fake kingdom that harms several parties. Aside from the importance of learning and knowing about existing phenomenon, turns out that the process of learning history at educational level is very monotone which makes students unenthusiastic and the goal of learning history in the first place cannot be fulfilled to the maximum capacity. This design will be based on these problems. Data that are needed during the design will be obtained through primary data collection, such as observation, interview, and questionnaire and as for secondary data collection will be taken from literature study. The data will be analysed using the SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, and Threat) method and comparison matrix analysis. This design will results a board game as an educational medium that can help the process of learning history, especially during the classical Hindu and Buddhist kingdoms era in Indonesia. It is hoped through this design, students can be more enthused and motivated to learn history, therefore the objectives of learning history can be achieve optimally.

Keywords : Board game, History, Hindu and Buddha empire

1. Pendahuluan

Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat penting. Karakter dan jati diri bangsa dapat dibentuk melalui pelajaran sejarah dan nilai-nilai yang dikandungnya. Bila tidak mengenal sejarah, maka bangsa Indonesia dapat dengan mudah termanipulasi oleh berbagai berita bohong, contohnya seperti fenomena munculnya kerajaan palsu di tahun 2020 ini. Terlepas dari pentingnya mata pelajaran sejarah, ternyata mata pelajaran ini kurang diminati oleh peserta didik karena metode pembelajarannya yang tidak menarik dan membosankan. Untuk membantu menyelesaikan masalah ini dan meningkatkan kualitas pengetahuan sejarah, dibutuhkan metode pembelajaran baru yang dapat menarik minat peserta didik dan metode game edukatif dapat menjadi solusinya. Game mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan target pembelajaran tercapai.

2. Landasan Pemikiran

2.1 *Serious Simulation Game (SSG)*

Serious Simulation Game adalah istilah yang digunakan untuk *game* atau permainan yang memiliki tujuan lebih dari sekedar hiburan. SSG secara umum tentunya sama dengan permainan lainnya, yaitu harus memiliki target, peraturan, sistem, dan kesepakatan partisipasi antar para pemain. Dalam pengembangannya, SSG dapat dimulai melalui keseimbangan 3 aspek inovasi, yaitu *Desirability*, *Viability*, dan *Feasibility*. Kemudian inovasi tersebut dilanjutkan ke tahap pembangunan dasar permainan, sistem dan lainnya (*Initialization*), tahap pengembangan mekanisme aturan dan rancangan (*Design*), tahap penciptaan purwarupa (*Prototyping*), dan tahap pemasaran produk (*Operational*).

2.2 *Board game*

Board game atau permainan papan adalah salah satu bentuk dari klasifikasi *game* analog. Permainan papan haruslah dilengkapi dengan aturan permainan, komponen berupa bidak, kartu, papan, dan lainnya serta harus dimainkan secara langsung (bertatap muka). *Board game* dapat dibangun berdasarkan keberagaman jenis struktur siapa dan bagaimana cara memainkannya, seperti game kompetisi, game kerja sama, game solo, dan lainnya. Proses bermainnya atau yang biasa disebut giliran pun juga beragam, mulai dari giliran tetap, giliran sesuai status, giliran progresif dan lainnya. Aspek-aspek tersebut tentunya akan menghasilkan pengalaman bermain yang berbeda-beda.

2.3 *Desain Komunikasi Visual*

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah keilmuaan yang berdasarkan desain, yaitu suatu ilmu mengenai solusi dari permasalahan yang terkait dengan penciptaan rupa atau visual, pemahaman, dan lainnya. Ilmu desain dapat digunakan untuk mengenalkan (*to inform*), menguraikan (*to enlighten*), untuk membujuk (*to persuade*) dan untuk mengemas (*to protect*). Dalam desain terdapat 6 elemen grafis (garis, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan ilustrasi) yang dapat membangun suatu desain bila dipadukan menggunakan prinsip desain seperti keseimbangan, penekanan, irama, kesatuan, dan proporsi.

3. Metode, Hasil dan Media Perancangan

3.1 *Konsep Pesan*

Melalui data dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran sejarah yang digunakan saat ini kurang menarik dan berdampak pada kesulitan serta turunnya minat belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan

adalah “**Mempelajari sejarah dapat menjadi mudah dan menyenangkan**”. Pesan tersebut disampaikan agar melalui perancangan, minat belajar peserta didik dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran pun lebih tercapai dengan maksimal.

3.2 Konsep Kreatif

Untuk memecahkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya maka perlu ada solusi media yang tepat, yaitu Board game. Board game akan dirancang dan didasari oleh ilmu serta materi yang ada pada buku paket wajib sejarah yang digunakan oleh peserta didik, sehingga ilmu yang didapatkan dari bermain akan sangat relevan/sesuai.

Board game akan berjenis game kompetisi 2-8 orang. Mekanisme permainannya diadaptasi dari aspek pendekatan 5M Kurikulum 2013, sehingga selain mendapatkan ilmu penerapan pendekatan 5M dapat termaksimalkan melalui proses bermain.

Konsep kreatif yang diusung dalam perancangan ini adalah kesesuaian. Kesesuaian diangkat dari kesesuaian solusi dengan kebutuhan, kesesuaian proses bermain dengan proses pendekatan, kesesuaian media dengan wawasan target, dan lainnya.

Pengayaan visualnya akan sesuai dengan tema sejarah sehingga warna, tipografi, dan ilustrasinya akan mencerminkan kesan bersejarah namun masih tetap familiar dikalangan target audience. Tujuan dari permainan adalah menjadi pemenang dengan membentuk fakta terbanyak, sehingga wawasan para pemain dapat bertambah dan motivasi belajar meningkat.

3.3 Konsep Media

3.3.1 Media Utama

Dalam media utama yang berupa permainan papan terdapat beberapa komponen seperti set kartu peninggalan, kartu fakta, kartu spesial, token barter, papan kartu, dan buku panduan. Komponen tersebut dapat dimainkan dengan cara :

1. Kumpulan kartu-kartu dapat diacak sebelum memulai permainan.
2. Kartu yang diacak dibagikan secara berurut ke semua pemain, hingga tiap pemain memiliki 6 kartu ditangan.
3. Masing-masing pemain kemudian menganalisis kartu yang dimilikinya. Pemain harus membuang 3 kartu yang tidak ia inginkan/kurang dipahami dan ditaruh di permukaan.
4. Setelah masing-masing pemain mengeluarkan 3 kartu tersebut, kartu ditukar searah jarum jam ke pemain lainnya.
5. Pemain kembali mempunyai 6 kartu, kartu yang diinginkan dan kartu yang ditukar. Kemudian pemain mengambil token barter sesuai dengan yang tertera pada kartu, kecuali token barter pada kartu spesial.
6. Kartu yang tersisa ditumpuk menjadi satu secara terbalik, kemudian dari tumpukan kartu dibuka 4 kartu teratas dan dijejarkan di tengah para pemain.
7. Masing-masing pemain secara bergiliran harus mencoba mencocokkan kartu yang dimilikinya dengan 4 kartu yang terbuka. Kartu yang dicocokkan adalah kartu yang diasumsikan benar.
8. Bila ada pemain merasa tidak ada kartu yang cocok, maka pada giliran tersebut pemain bisa mengucapkan “Pass” dan giliran berlanjut. Bila semua pemain merasa tidak ada kartu yang cocok, maka 4 kartu tersebut bisa dimasukkan ke dalam deck tebawah, dan ambil 4 kartu teratas lagi.

9. Pada jejeran kartu harus selalu ada 4 kartu, maka setiap kartu yang diambil harus digantikan dengan kartu baru yang ada pada deck teratas.
10. Bila terdapat kartu spesial pada 4 kartu yang terbuka, maka pemain dapat mengaktifkan kartu tersebut dengan cara membayar melalui token barter sejumlah keterangan yang tertera pada kartu. Kartu dapat diaktifkan digiliran selanjutnya.
11. Namun bila terdapat kartu spesial pada kartu pemain, maka pemain itu dapat langsung mengaktifkan kartunya dan akan berdampak sesuai dengan keterangan kartu.
12. Pemain dapat terus berlangsung selama tumpukan kartu di deck belum habis ataupun bisa dihentikan bila waktu jam belajar tidak cukup.
13. Setelah permainan berakhir maka masing-masing pemain harus menceritakan tentang masing-masing kumpulan kartu yang sudah dicocokkan. Bila benar maka kartu tersebut dapat disimpan untuk dihitung poinnya, bila salah kartu akan hangus.
14. Kebenaran fakta pada kartu dapat di cek pada buku yang ada didalam kemasan board game.
15. Pemenangnya adalah pemain dengan kumpulan kartu dan poin kartu terbanyak.

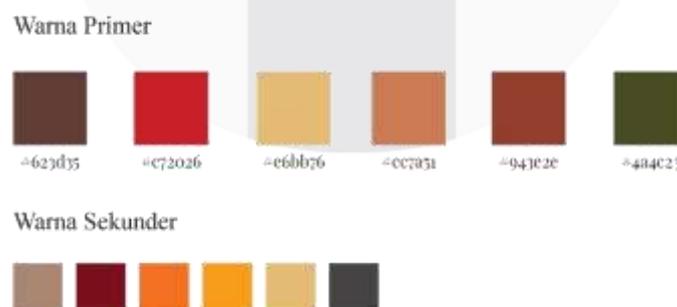
3.3.2 Media Pendukung

Media pendukung diciptakan untuk keperluan pemasaran dan untuk membantu menunjang penyampaian konsep pesan perancangan. Mediana dapat dikategorikan menjadi ATL (*Above the line*) yaitu aktivitas pemasaran yang membangun *brand image* menjelaskan konsep, ide dan mengenai target audiens secara tak langsung dan luas. Media yang dipilih adalah media poster. Sedangkan untuk media BTL (*Below the line*) yang merupakan pemasaran untuk meningkatkan penjualan produk dan dapat mengenai audiens secara langsung dan terbatas akan digunakan promosi bertarget pada sosial media dan juga pembagian *merchandise*.

3.4 Konsep Visual

3.4.1 Warna

Warna yang dipilih dalam perancangan adalah warna yang dapat merepresentasikan, memberikan efek psikologis dan terkesan bersejarah namun tetap menarik untuk dilihat oleh target audiens.

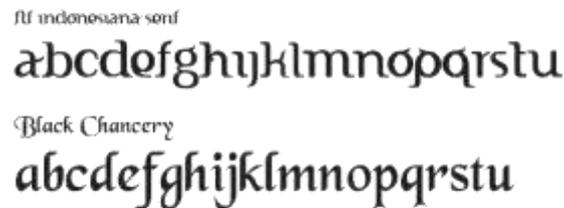


Gabmbar 3.1 Warna

Sumber : Erika Ananda

3.4.2 Tipografi

Bentuk huruf yang dipilih adalah yang dapat memberikan kesan bersejarah, oleh karena itulah bentuk “Ftf Indonesiana Serif” dipilih. Ftf Indonesiana Serif diadaptasi dari bentuk huruf sanssekerta yang digunakan pada masa perkembangan kerajaan. Karena bentuk hurufnya melibatkan banyak dekorasi dan sulit untuk dibaca, maka dalam perancangan akan digunakan 2 jenis bentuk huruf, yaitu :



Gambar 3.2 Bentuk Huruf

Sumber : Erika Ananda

3.4.3 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dipilih adalah gaya ilustrasi yang menggunakan garis batas tebal. Penggambarannya tidak terlalu detail agar terkesan lebih sederhana dan cocok untuk ditempatkan pada media kartunya dan dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan. Warna yang digunakan untuk ilustrasi menggunakan pilihan warna sebelumnya, sehingga menimbulkan kesan bersejarah yang sesuai.



Gambar 3.3 Gaya Ilustrasi

Sumber : Erika Ananda

3.4.4 Logo

Logo yang dipilih merupakan jenis logotype. Jenis logo ini lebih sederhana, mudah diingat kalimatnya dan lebih mudah untuk diterapkan di berbagai media. Jenis font yang digunakan adalah font yang diadaptasi dari huruf sanskerta, huruf yang digunakan pada masa perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Kemudian font disusun sedemikian rupa untuk membentuk logo SejarahOne dan disesuaikan dengan warna yang sesuai dengan konsep “bersejarah”, dan hasil akhirnya adalah :



Gambar 3.4 Logo SejarahOne

Sumber : Erika Ananda

3.4.5 Layout Kartu Peninggalan

Kartu peninggalan memiliki sisi atas yang berupa peninggalan, tokoh, kejadian, dan lainnya dari total 11 kerajaan pada masa Hindu-Budha di Indonesia. Pada kartu peninggalan, masing-masing peninggalan, tokoh, atau kejadian dan lainnya akan dilengkapi dengan ilustrasi. Dalam kartu peninggalan terdapat ilustrasi, skor kartu, logo, judul kartu, dan indikator token barter. Kartu dicetak pada Artpaper 260 dengan ukuran 8,7 x 6,2 cm.



Gambar 3.5 perancangan kartu peninggalan

Sumber : Erika Ananda

3.4.6 Layout Kartu Fakta

Kartu fakta memiliki sisi bawah yang berupa fakta-fakta dari peninggalan 11 kerajaan pada masa Hindu-Budha di Indonesia. Berbeda dengan kartu peninggalan, kartu fakta tidak dilengkapi dengan ilustrasi kejadian. Dalam kartu fakta terdapat penjelasan, skor kartu, logo, dan indikator token barter. Kartu dicetak pada Artpaper 260 dengan ukuran 8,7 x 6,2 cm.



Gambar 3.6 perancangan kartu fakta

Sumber : Erika Ananda

3.4.7 Layout Kartu Spesial

Kartu spesial berisikan kemampuan yang bisa menguntungkan pemain atau merugikan lawan, kartu ini dapat diaktifkan dengan menukarkan token barter sesuai dengan jumlah yang tertera pada kartunya. Dalam kartu spesial terdapat ilustrasi, penjelasan efek, logo, dan indikator penukaran token barter. Kartu dicetak pada Artpaper 260 dengan ukuran 8,7 x 6,2 cm.



Gambar 3.7 perancangan kartu spesial

Sumber : Erika Ananda

3.4.8 Token Barter

Token barter berfungsi layaknya uang atau sumber daya dan digunakan untuk mengaktifkan kartu spesial. Masing-masing pemain mengambil token barter sesuai dengan jumlah indikator token barter yang ada di kumpulan kartunya. Objek token barter yang dipilih adalah objek-objek yang diperdagangkan pada zaman kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Token barter akan dicetak pada kertas Art paper 310 laminasi doff.



Gambar 3.8 perancangan token barter

Sumber : Erika Ananda

3.4.9 Buku Panduan

Buku panduan yang ada berisikan panduan untuk para pemain bermain dan juga berisikan jawaban pasangan-pasangan kartu yang benar, yang berguna untuk menentukan poin penentuan kemenangan pemain. Buku berisikan 11 halaman berukuran A5 14,8 x 21 cm dan akan dicetak pada kertas berbahan art paper 160.



Gambar 3.9 perancangan buku panduan

Sumber : Erika Ananda

3.4.10 Papan Kartu

Board atau papan adalah lahan yang digunakan dalam permainan untuk menempatkan 4 kartu berurutan yang akan dicocokkan oleh masing-masing pemain. Papan akan dibuat dengan bahan Corrugated double wall yang di lapiasi oleh sticker vinyl dan sekat antar kartu. Papan berukuran 16 x 21 cm.



Gambar 3.10 perancangan board

Sumber : Erika Ananda

3.4.11 Kemasan

Kemasan yang dirancang akan menyerupai ukuran dan bentuk buku paket pelajaran. Hal tersebut dilakukan agar memudahkan penyimpanan dan memudahkan untuk dibawa kemana-mana. Pada kemasan juga tertera beberapa informasi penting seperti judul permainan, tema permainan, jumlah pemain, dan perkiraan waktu bermain yang diperlukan. Kemasan utama memiliki ukuran 21 x 29,7 x 5 cm terbuat dari corrugated double wall dan lapisan sticker vinyl. Dalam kemasan utama kartu-kartu dikemas dalam packaging lagi. Packaging terbuat dari corrugated single wall dengan lapisan sticker vinyl berukuran 6 x 9 x 4 cm.



Gambar 3.11 perancangan kemasan

Sumber : Erika Ananda

3.4.12 Media Pendukung



Gambar 3.12 perancangan poster

Sumber : Erika Ananda



Gambar 3.13 perancangan merchandise

Sumber : Erika Ananda

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Sebagai sebuah bidang keilmuan, sejarah merupakan ilmu yang sangat penting dan harus dipelajari oleh siapa pun, terutama bagi para peserta didik yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Sejarah yang dipelajari mengenai sebuah proses dimasa lampau dapat memberikan pengetahuan, memberikan nilai-nilai penting, memperkuat jati diri bangsa, dan banyak hal lainnya.

Hal yang diperoleh melalui mempelajari sejarah akan sangat berguna dalam kehidupan berbangsa di era globalisasi ini, oleh karena itu mempelajari sejarah pun menjadi semakin penting. Namun, sayangnya pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan membuat bosan para peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Pada perancangan tugas ini penulis mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara merancang sebuah media edukasi berupa *board game* yang dapat berfungsi sebagai tambahan metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik. Diharapkan melalui *board game* para peserta didik dapat lebih antusias dan tertarik, pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat dicapai dengan lebih maksimal.

4.2 Saran

Saran yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

- Bagi para mahasiswa yang sedang ataupun yang akan melaksanakan tugas akhir akan lebih baik bila masing-masing sudah mempersiapkan tema dengan latar belakang permasalahan yang kuat. Latar belakang yang kuat akan sangat memudahkan mahasiswa dalam proses kedepannya seperti dalam mencari teori, mencari data, dan juga mencari solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.
- Bagi para pendidik, pengajar, pembimbing, ataupun dosen akan sangat lebih baik apabila sudah dapat membimbing mahasiswa sesegera mungkin, bahkan sebelum mahasiswa tersebut melakukan tugas akhir agar hasil yang dicapai dan tema yang diangkat lebih maksimal dan relevan.

Daftar Pustaka

Akhmad Hidayanto, A. R. (2018). *Bermain untuk Belajar : Merancang permainan sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Leutikaprio.

ANDI. (2007). *Menjadi Seorang Desainer Grafis*. Yogyakarta: ANDI.

Dimas Krisna Aditya, M. I. (2017). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. 64-69.

Fitriana, R. M. (2015). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok.

Gavin Amborse, P. H. (2005). *Basic Design 03: Typogrpahy*. Singapore: AVA Publishing.

Geoffrey Engelstein, I. S. (2019). *Building blocks of tabletop game design : an encyclopedia of mechanisms*. Florida: Taylor & Francis.

Hasan, S. H. (2012). PENDIDIKAN SEJARAH UNTUK MEMPERKUAT PENDIDIKAN KARAKTER. 81-95.

Mustikawan, A. &. (2015). COMMUNICATION STRATEGY OF BATIK CIMAHI BRAND : BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015.

Nawawi, A. (2011). Pentingnya Pendidikan Nilai Moral bagi Generasi Penerus. 119-133.

Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: ANDI.

Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Widayati, A. (2004). METODE MENGAJAR SEBAGAI STRATEGI. 66-70.

