

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI WISATA SEJARAH PADA BANDUNG
*HISTORICAL STUDY GAMES***

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 18 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Rosa Karnita, S.Sn., M.Sn., Ph.D.
NID/NIDK: 0411087201

Dosen Pembimbing II



Sri Retnoningsih, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0426097405

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Wisata Sejarah Pada *Bandung Historical Study Games*

DALILA ARRUMAISHA¹, ROSA KARNITA², SRI RETNONINGSIH³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: dalilamaisha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya kebutuhan juga peluang yang diberikan oleh Bandung Historical Study Games (BHSG) guna menciptakan sebuah metode pembelajaran fun learning untuk berbagai kalangan khususnya kepada peserta yang mengikuti kegiatan wisata sejarah tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan antusias target audience dalam mempelajari sejarah juga menghilangkan stigma negatif terhadap pelajaran sejarah yang dirasa membosankan. Proses penelitian dan perancangan ini dilaksanakan melalui metode design thinking dengan melalui proses empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada akhir proses dihasilkan desain berupa sebuah board game yang bersifat edukatif juga interaktif bertemakan sejarah Konferensi Asia Afrika.

Kata kunci: Board Game, Edukasi Sejarah, Fun Learning, Konferensi Asia Afrika

ABSTRAK

The background of this research is because there is a need as well as the opportunities provided by the Bandung Historical Study Game (BHSG) to create a fun learning method for various groups, especially for participants who take part in these historical tourism activities. The purpose of this research is to increase the enthusiasm of the target audience in studying history as well as to eliminate the negative stigma towards history lessons which are considered boring. This research and design process was carried out through the design thinking method through the process of empathizing, defining, ideating, prototyping, and testing. At the end of the process a design was produced in the form of an educational as well as interactive board game with the theme of the history of the Asian-African Conference.

Keywords: Board Game, Historical Education, Fun Learning, Asian-African Conference

1. PENDAHULUAN

Sebagai ibu kota Jawa Barat, Bandung identik dengan keberagaman hal khususnya pada sektor pariwisata, mulai dari budaya, kesenian, kuliner, hingga sejarah yang menarik perhatian masyarakat luar daerah untuk berkunjung dan merasakan pengalaman menarik dari berbagai destinasi wisata yang disediakan kota Bandung. Adanya fasilitas yang memadai juga mudahnya akses sarana transformasi untuk memasuki kota ini, membuat Bandung menjadi salah satu destinasi wisata favorit di Indonesia bagi wisatawan lokal maupun asing.

Salah satu event wisata sekaligus kegiatan tahunan yang dilaksanakan di Kota Bandung dan dapat diikuti oleh wisatawan dari dalam maupun luar daerah adalah *Bandung Historical Study Games*, dimana kegiatan tersebut merupakan bagian dari wisata sejarah yang dinaungi juga diselenggarakan oleh Museum Konferensi Asia-Afrika dan Sahabat Museum Konferensi Asia-Afrika. Kegiatan ini berfokus pada pembelajaran sejarah yang dikemas dalam bentuk *fun learning* sehingga peserta dapat merasakan serunya belajar sambil bermain, juga bekerja sama dengan rekan satu team untuk menyelesaikan misi-misi yang ada pada kegiatan tersebut. Dengan begitu setelah kegiatan ini berakhir, peserta dapat memiliki bekal pengetahuan sejarah.

Metode belajar *fun learning*, seperti yang sudah dilakukan oleh *Bandung Historical Study Games*, dirasa menjadi metode yang cocok karena mengkolaborasikan kerja sama antar team untuk mempelajari sejarah dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran *fun learning* sendiri erat kaitannya dengan memainkan permainan atau game yang didalamnya memiliki nilai-nilai edukatif. Salah satu jenis permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan juga usia adalah Board game. Namun sayangnya, *Bandung Historical Study Games* belum memiliki jenis permainan konvensional tersebut. Sehingga untuk melengkapi dan menawarkan aktivitas baru juga meningkatkan antusias peserta atau target audience adalah dengan merancang media *game based learning* berwujud *board game*.

Jenis permainan ini tentunya akan membutuhkan pemain lebih dari satu orang yang dapat menciptakan interaksi sosial antara pemain. Diharapkan, melalui media pembelajaran tersebut juga dapat mengangkat nilai-nilai dasa sila seperti toleransi, kerjasama, kejujuran, dan gotong royong. Selain itu, pada *Board Game* juga menampilkan banyak visual sehingga pemain akan lebih cepat menyerap dan memahami materi atau konten sejarah yang diberikan dalam board game tersebut.

2. METODELOGI

2.1 Metodologi Pengumpulan Data

2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada panitia *Bandung Historical Study Games*. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa pada acara BHSB yang akan dilaksanakan berkisar bulan Juli 2023, dibutuhkan suatu pembaruan berupa sebuah media yang dapat membantu para peserta memahami lebih lanjut mengenai sejarah Konferensi Asia Afrika.

2.2 Kuesioner

Kuesioner disebarikan pada target audience sebanyak 75 orang dari generasi x, y, z dengan rentan usia 16-50 tahun, dimana usia tersebut dipilih berdasarkan usia peserta yang dapat mengikuti BHSG.

2.3 Observasi

Pengamatan dilakukan dengan mengikuti kegiatan simulasi *Bandung Historical Study Games* yang dilakukan bersama panitia pelaksana untuk mengetahui alur atau isi rangkaian kegiatan yang akan diterapkan pada konten board game.

2.4 Studi Literatur

Membaca berbagai jenis tulisan yang berkaitan dengan peristiwa Konferensi Asia Afrika untuk keperluan penelitian dan isi konten permainan, salah satunya adalah buku berjudul *The Bandung Connection* yang ditulis oleh Dr. H. Roeslan Abdulgani.

2.2 Metodologi Perancangan

Hasil perancangan pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, sebagai usaha pendekatan berbasis solusi dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode ini membantu memahami pengguna, sehingga desainer mampu menawarkan solusi yang dibutuhkan atau diinginkan target pengguna. Berikut beberapa tahapan yang dilalui pada perancangan menggunakan metode design thinking :

2.2.1 Emphatize

Tahapan *emphatize* dilalui untuk memahami permasalahan yang coba diselesaikan dengan berempati. Untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan beberapa metode seperti wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada responden atau target pengguna.

2.2.2 Define

Tahapan ini dimanfaatkan untuk menganalisis juga memberikan kesimpulan terkait masalah yang ada guna menciptakan penawaran solusi yang sesuai dengan kebutuhan.

2.2.3 Ideate

Hasil identifikasi masalah dari tahapan *define* kemudian dilanjutkan dengan mengeksplorasi ide untuk menghasilkan penawaran solusi yang dapat menjadi pemecah masalah.

2.2.4 Prototype

Setelah konsep visual matang, maka dilakukan tahapan selanjutnya yaitu mencetak media sebelum tahap final dalam bentuk yang lebih sederhana. Hal ini dilakukan agar meminimalisir pengeluaran terhadap pembelian material, juga mengetahui apa saja kekurangan yang perlu diperbaiki dan disempurnakan pada tahapan selanjutnya.

2.2.5 Test

Tahapan ini dilakukan setelah *protoytp* media perancangan selesai dibuat, lalu setelah itu dapat dilakukan uji coba terhadap berbagai aspek pada hasil perancangan yang telah dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

3.1.1 Masalah Umum

Masih rendahnya minat belajar masyarakat Indonesia terhadap pendidikan sejarah karena dianggap membosankan. Materi sejarah dirasa memberatkan karena penuh dengan hapalan yang berkaitan pada tokoh, waktu, juga peristiwa di masa lampau sehingga dirasa sulit untuk dipahami.

3.1.2 Masalah Khusus

Model pembelajaran sejarah yang diberikan pada lembaga pendidikan formal bersifat teoritis sehingga tidak membuka peluang bagi para siswa untuk berfikir kreatif.

3.2 Tujuan Perancangan

3.2.1 Jangka Pendek

- a. Memberikan pengetahuan juga pemahaman terhadap peristiwa sejarah masa lalu khususnya pada peristiwa Konferensi Asia-Afrika.
- b. Menjadi media pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan mudah dipahami.
- c. Meningkatkan kesadaran audience agar tidak mudah melupakan sejarah.
- d. Membangun minat audience untuk mempelajari peristiwa sejarah.

3.2.2 Jangka Panjang

- a. Meningkatkan minat belajar sejarah audience untuk mengetahui lebih dalam terkait peristiwa sejarah apa saja yang telah dialami Indonesia.
- b. Menerapkan nilai-nilai moral yang terdapat pada permainan yang diambil dari peristiwa sejarah masa lalu dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengubah stigma masyarakat Indonesia terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan.

3.3 Problem Statement

Kebanyakan masyarakat kurang tertarik atau meminati pembelajaran sejarah karena terlalu banyak hapalan sehingga dirasa membosankan dan tidak penting.

3.4 Problem Solution

Alternatif solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ada ialah dengan perancangan *board game* sebagai media bermain juga edukasi yang bersifat interaktif, edukatif, dan motorik, sebagai upaya meningkatkan ketertarikan audience dalam mempelajari sejarah.

3.5 Segmentasi Target Audiens

Laki-laki dan Perempuan, Usia 16-26 tahun (Gen Z), merupakan seorang mahasiswa maupun pelajar, tinggal di Kota Bandung dan sekitarnya, memiliki ketertarikan dalam mencoba hal baru dan senang/ingin mempelajari sejarah.

3.6 What to Say

"Bermain bersama, hidupkan semangat Bandung masa lalu dimasa kini."

Dilatar belakangi oleh peristiwa sejarah Konferensi Asia Afrika yang melahirkan semangat perjuangan untuk diterapkan dimasa kini, yang disampaikan melalui perancangan *board game* dengan memasukan konten peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu yang dapat dipelajari bersama-sama dengan cara yang menyenangkan.

3.7 How to Say

Merancang sebuah media pembelajaran *fun learning* berbasis *board game* yang memuat konten-konten peristiwa sejarah Konferensi Asia Afrika dengan menerapkan salah satu nilai moral yang dihasilkan dari Dasa Sila Bandung yaitu kerja sama, sehingga board game yang dirancang memiliki sifat kooperatif, interaktif dan edukatif.

3.8 Creative Approach

Pendekatan kreatif yang diterapkan pada perancangan ini yaitu *Come and Play, Symbol and Sign*, dan Ilustrasi.

3.9 Konsep Visual

3.9.1 Tone and Manner

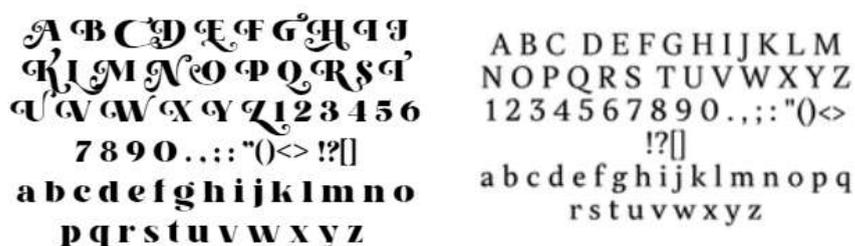
Keywords : Playful, Cerah, ceria, vintage. Bermain boardgame dilakukan dengan lebih dari satu orang sehingga menciptakan interaksi antar teman ataupun kerabat. Hal ini menciptakan suasana kebersamaan yang ceria dan *playful*. Sedangkan *vintage* diambil dari tema *board gamenya* sendiri yaitu sejarah yang terjadi di masa lalu. Berikut warna-warna yang digunakan pada perancangan Board Game :



Gambar 1. Color Palette/warna-warna yang digunakan

3.9.2 Typeface

Type yang digunakan untuk headline text yaitu 'Kaoly Demo Font' sedangkan pada body text yaitu 'TT Jenevers'.



Gambar 2. Typeface yang digunakan

3.9.3 Referensi Visual



Gambar 3. Referensi Visual (Sumber : Wastana Haikal & Pinterest)

3.10 Hasil Perancangan

3.10.1 Judul Permainan

Kata '*Historical walk*' yang diterapkan sebagai judul pada perancangan *board game* ini terinspirasi dari salah satu peristiwa yang terjadi pada hari pelaksanaan Konferensi Asia Afrika 1955, dimana saat itu para delegasi dari negara-negara Asia dan Afrika berjalan bersama dari Hotel Savoy Homann menuju Gedung Merdeka sebagai simbol perdamaian yang dikenal sebagai *Bandung Historical Walk*. Penggunaan kata tersebut sebagai judul dipilih karena memiliki kesamaan pada alur permainan dimana pemain berjalan dengan bidaknya dari lokasi satu ke lokasi lainnya.

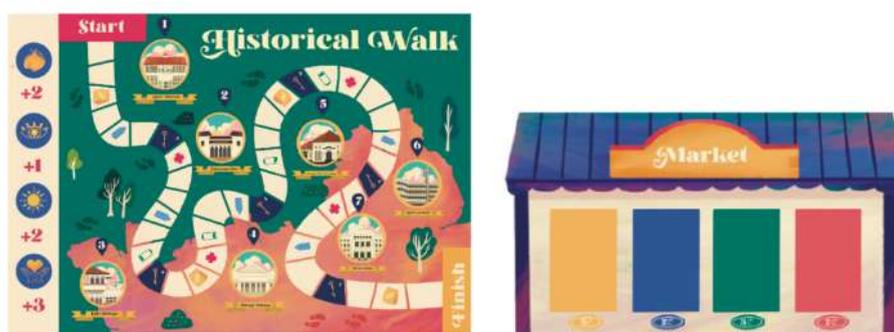


Gambar 4. Judul Board Game

3.10.2 Papan Permainan

Papan Permainan Utama dan Papan Market

Dalam *board game* ini terdapat dua jenis papan permainan. Papan permainan utama merupakan salah satu komponen game yang menjadi tempat atau media untuk menaungi jalannya permainan. Papan ini hampir memiliki kesamaan dengan permainan ular tangga karena memiliki jalan atau blok yang harus dilewati oleh bidak dari *start* menuju garis *finish*. Dalam papan ini terdapat rintangan yang harus dilalui pemain agar dapat menuju garis finish. Sedangkan papan market digunakan sebagai tempat untuk menaruh 'kartu penangkal' yang bisa dibeli dengan token oleh pemain untuk menghindari rintangan yang ada pada papan permainan utama.



Gambar 5. Final Artwork Papan Permainan Utama dan Papan Market

3.10.2 Jenis-Jenis Kartu

Kartu Misi Tebak merupakan bagian dari komponen *board game* yang bagian depannya terdapat visual berupa ilustrasi potongan peristiwa KAA, sedangkan bagian belakangnya terdapat jawaban yang akan dicocokkan pada kartu misi soal.



Gambar 6. Kartu Misi Tebak

Kartu Misi Soal tertera angka satu hingga tujuh yang dimaksud untuk mewakili tujuh lokasi yang menjadi saksi peristiwa sejarah KAA. Masing-masing angka mewakili lokasi yang tertera pada papan permainan utama, sebagai misi yang harus dilalui pemain agar bisa berpindah pada lokasi selanjutnya.



Gambar 7. Kartu Misi Soal

Kartu History merupakan kartu yang berisikan potongan-potongan singkat dari peristiwa sejarah Konferensi Asia Afrika yang terbagi menjadi empat bagian yaitu latar belakang, persiapan, pelaksanaan, dan dampak yang dihasilkan dari peristiwa KAA. Kartu ini dibacakan bergantian oleh pemain pertama hingga seterusnya.



Gambar 8. Kartu History

Kartu Tebak digunakan pemain untuk menebak potongan peristiwa sejarah yang tertera pada kartu history. Kartu ini didesain dengan tiap warna yang berbeda yang akan mewakili masing-masing pemain. Setiap pemain akan memegang jenis kartu tersebut yang didalamnya terdapat empat simbol dengan arti sebagai berikut :

- Api : Simbol ini mewakili kata 'Latar belakang' dimana peristiwa KAA dilatar belakangi dari konflik-konflik yang ada di dunia.
- Mata : Simbol ini mewakili kata 'persiapan' dengan maksud bahwa saat itu panitia pelaksana mulai melihat apa saja kekurangan yang perlu diperbaiki atau ditambahkan untuk menjalankan KAA.
- Matahari : Simbol ini mewakili kata 'pelaksanaan' yang berarti saat itu Konferensi Asia Afrika telah dilaksanakan.
- Tangan dan Hati : Simbol ini mewakili kata 'dampak' yang menunjukkan bahwa KAA melahirkan dampak positif bagi negara-negara di Asia dan Afrika.



Gambar 9. Kartu Tebak

Kartu Unlock memiliki ilustrasi sebuah kunci juga gembok yang terbuka, menandakan bahwa kartu ini digunakan sebagai pembuka jalan pada lokasi berikutnya. Jika lokasi belum memiliki kartu ini, maka pemain tidak dapat memasuki lokasi tersebut.



Gambar 10. Kartu Unlock

Kartu Reward merupakan jenis kartu yang harus dimiliki tiap pemain agar dapat menjadi pemenang, karena pemain yang memiliki jenis kartu ini paling banyak akan ditetapkan sebagai pemenang permainan.



Gambar 11. Kartu Reward

Kartu Penangkal merupakan pasangan dari papan market, dimana kartu ini ditempatkan pada papan tersebut dan dapat dibeli pemain dengan token untuk menghindari rintangan yang ada di papan permainan.



Gambar 11. Kartu Penangkal

Desain Bidak Karakter didesain untuk merepresentasikan gen z sebagai *target audience* dari permainan ini dengan berbagai ketertarikannya masing-masing untuk memperlihatkan bahwa apapun perbedaannya namun sejarah merupakan pembelajaran yang penting untuk dipelajari.



Gambar 12. Desain Karakter Bidak

Token permainan memiliki dua sisi dengan warna juga simbol yang berbeda yang artinya terdapat dua fungsi pada token tersebut. Simbol jejak kaki menunjukkan bahwa jumlah token yang didapat sama dengan jumlah langkah bidak yang akan dilalui. Sedangkan simbol huruf 'C' menunjukkan bahwa token ini dapat dijadikan sebagai *coin* yang digunakan untuk membeli kartu penangkal.



Gambar 13. Token Permainan

Buku Panduan Cara Bermain menjelaskan jenis-jenis juga fungsi komponen yang terdapat didalam permainan, peraturan bermain, dan cara bermain board game *Historical Walk*.



Gambar 14. Buku Panduan Bermain

Kemasan board game berbentuk kotak dengan ukuran 30x30 cm yang dicetak pada kertas *art paper* 150gsm dengan laminasi doff kemudian ditempelkan pada box yang sudah dibentuk dari bahan karton *hard board*.



Gambar 15. Kemasan Board Game

3.11 Prototype



Gambar 16. Prototype Hasil Karya

3.12 Uji Coba/Test

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali. Uji Coba Pertama dilakukan bersama edukator Museum KAA sekaligus panitia *Bandung Historical Study Games* (BHSG) untuk memeriksa isi konten pada permainan. Uji coba kedua dilakukan bersama para peserta simulasi BHSG. Respon peserta saat memainkan board game cukup antusias dan ambisius untuk memenangkan permainan. Uji coba ketiga dilakukan pada kalangan yang lebih umum (tidak berkaitan dengan peserta maupun panitia BHSG). Respon pemain baik, mudah mengerti jalannya permainan, juga permainan berjalan lancar dan menyenangkan.



Gambar 17. Uji Coba 1, Uji Coba 2, Uji Coba 3

4. KESIMPULAN

Hasil dari perancangan *Board Game* edukasi wisata bersejarah dengan judul "*Historical Walk*" memberikan pengalaman baru khususnya kepada peserta *Bandung Historical Study Games* untuk mempelajari sejarah dengan cara mudah dan menyenangkan. Setelah dilakukan berkali-kali uji coba, respon yang diterima terhadap board game ini cukup baik. Pemain merasa bahwa media *board game* dapat menjadi wadah edukasi sejarah yang menyenangkan karena dikemas dengan alur permainan yang membuat pemain antusias untuk memenangkan permainan. Munculnya rasa ambisius antar pemain membuat masing-masing dari mereka fokus untuk mengikuti alur permainan dan mencermati isi konten sejarah pada *board game* sehingga secara tidak langsung menyerap atau mempelajari isi sejarah dari Konferensi Asia Afrika. Dengan adanya board game ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan membantu mempelajari sejarah dengan mudah, juga menghilangkan stigma negatif terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulgani, D. H. (1980). *The Bandung Connection* Konferensi Asia Afrika di Bandung tahun 1955. Jakarta: Museum Konferensi Asia Afrika - Direktorat Jendral Informasi dan Diplomasi Publik Kementrian Luar Negeri Republik Indonesia.
- Panitia Penulisan Sejarah Diplomasi RI. (2005). *Sejarah Konferensi Asia-Afrika*. Jakarta: Museum Konferensi Asia - Afrika
- Retnoningsih, Sri. "Board Game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 tahun)." *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*.
- Herdiana, I. (2022). Kota Bandung dan Lembang Menjadi Destinasi Wisata Favorit selama Pagebluk Versi Google. *Bandungbergerak.Id*.
<https://bandungbergerak.id/article/detail/2248/kota-bandung-dan-lembang-menjadi-destinasi-wisata-favorit-selama-pagebluk-versi-google>
- Sahabatmuseumkaa.com. (2021). *Bandung Historical Study Games 2021: A Virtual Tour Museum Challenge*. Sahabatmuseumkaa.Com.
<https://sahabatmuseumkaa.com/bandung-historical-study-games-2021-a-virtual-tour-museum-challenge/#:~:text=BHSG merupakan kegiatan pembelajaran sejarah,mengenai nilai Konferensi Asia Afrika>