

Pengenalan Sejarah Perjanjian Linggarjati Bagi Remaja Melalui Perancangan Board Game

PANDU SIDIK PERMANA, SRI RETNONINGSIH, S.Sn., M.Ds., ASEP RAMADHAN, S.Ds, M.M.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN,
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG

Email: pandupanda45@gmail.com

ABSTRAK

Perjanjian Linggarjati, terjadi pada 11-15 november 1946 antara Indonesia dan Belanda, menjadi tonggak penting dalam sejarah Indonesia setelah pendudukan Jepang dan perang kemerdekaan. meskipun signifikan, banyak remaja tidak tertarik pada pelajaran sejarah ini. dengan merancang sebuah board game edukatif dengan genre trivia dengan menggunakan style kartunis yang bertujuan untuk mengedukasi remaja dengan mengenalkan Sejarah Perjanjian Linggarjati sebagai bentuk edukasi untuk mengenal atau pun untuk mempelajari sejarah peristiwa sebelum dan sesudah perjanjian terjadi.

Kata kunci:

ABSTRACT

The Linggarjati Agreement, which took place in 11-15 november 1946 between Indonesia and the Netherlands, stands as a crucial milestone in Indonesian history following the Japanese occupation and the war for independence. Despite its significance, many teenagers show little interest in this historical subject. In an effort to address this, an educational board game is proposed, adopting a trivia genre with a cartoonish style. The aim is to educate teenagers by introducing the history of the Linggarjati Agreement, serving as an educational tool to familiarize them with the events before and after the agreement.

Keywords:

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjanjian Linggarjati, yang terjadi pada 11 hingga 15 november 1946 antara pemerintah Indonesia dan Belanda, memiliki signifikansi penting dalam sejarah Indonesia. Perjanjian ini menandai langkah awal menuju pengakuan kedaulatan Indonesia setelah masa pendudukan Jepang dan perang kemerdekaan. Linggarjati memperlihatkan upaya diplomasi untuk menyelesaikan konflik yang panjang, yang sayangnya, banyak remaja yang tidak memahami atau bahkan tidak tertarik pada pelajaran sejarah ini.

Secara umum remaja diartikan sebagai tahap transisi atau perpindahan dari tahap kanak-kanak menuju masa dewasa dimana dalam fase ini mereka dalam tahap pendewasaan diri, yang berarti masih belum bisa membedakan informasi yang salah dan juga benar.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. dalam pendidikan kita diajarkan berbagai macam hal seperti pelajaran sejarah, sejarah memiliki signifikansi penting karena memberikan wawasan mendalam tentang peristiwa masa lalu yang membentuk dunia saat ini. Melalui pelajaran sejarah, individu dapat memahami akar masalah kontemporer, mengidentifikasi pola-pola historis, dan membantu membentuk nilai-nilai kewarganegaraan, toleransi, dan keadilan, yang merupakan dasar untuk masyarakat yang inklusif.

Dalam pendidikan metode pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Tingkat ketercapaian itu berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. menurut Kyriacou (2009). Akan tetapi pada metode pembelajaran sejarah banyak terjadi permasalahan yang mengakibatkan pembelajaran sejarah menjadi tidak efektif, hal ini terjadi karena ada faktor yang mempengaruhinya seperti dari sarana dan prasarana, kurangnya media interaktif, metode penyampaian dari guru, dan lainnya. Sehingga para pelajar kurang memahami tentang pelajaran sejarah.

Maka dari itu dibutuhkannya media pengenalan sejarah terutama sejarah Perjanjian Linggarjati. dikarenakan remaja menganggap perjuangan diplomasi ini terkesan membosankan dan monoton, padahal sejarah ini merupakan paling krusial dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan langkah awal pengakuan negara Indonesia pasca merdeka. Sejarah ini tidak kalah pentingnya dengan sejarah lainnya.

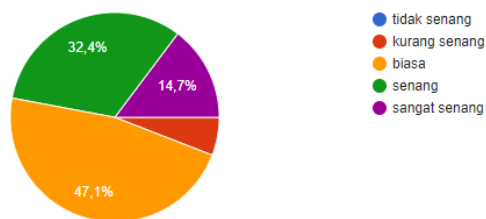
1.2 Manfaat dan tujuan Perancangan

Manfaat perancangan ini diharapkan menjadi media pengenalan bagi remaja mengenai sejarah Linggarjati dengan menggunakan permainan trivia sebagai media pengenalan dengan mekanisme yang menarik namun juga dapat mudah dipelajari. Untuk tujuannya sendiri ialah Mengingat kembali sejarah Linggarjati kepada remaja yang sudah mempelajari sejarah ini. Sejarah Linggarjati tidak lagi asing bagi remaja, yang disampaikan melalui boardgame sebagai media pembelajaran.

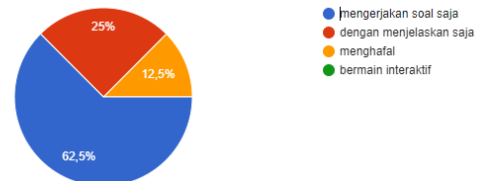
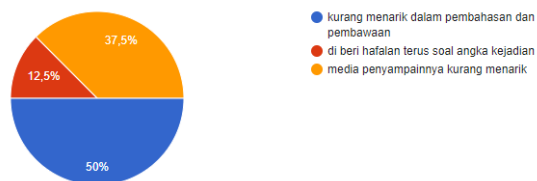
1.3 Data dan Fakta

Kuisisioner

Kuesioner Disebarkan melalui sosial media dan mendapati sejumlah 34 responden dengan mayoritas remaja usia 16-18 tahun dengan berbagai domisili sebagai berikut :



Dari 34 responden 47 persen menyatakan perasaan biasa saja pada ketertarikan mempelajari pelajaran sejarah .



Dari 34 responden mayoritas menyatakan pada pelajaran sejarah metode pembelajarannya kurang menarik dalam hal penyampaian materi yang disampaikan oleh pengajar nya.

Wawancara

survey dalam bentuk wawancara dilakukan untuk mendapat data insight dari target audiens, untuk target audiens yang diwawancarai adalah anak/Siswa SMA (berikut nama panggilan dari responden yang di wawancarai.)

Qolby – 18 tahun

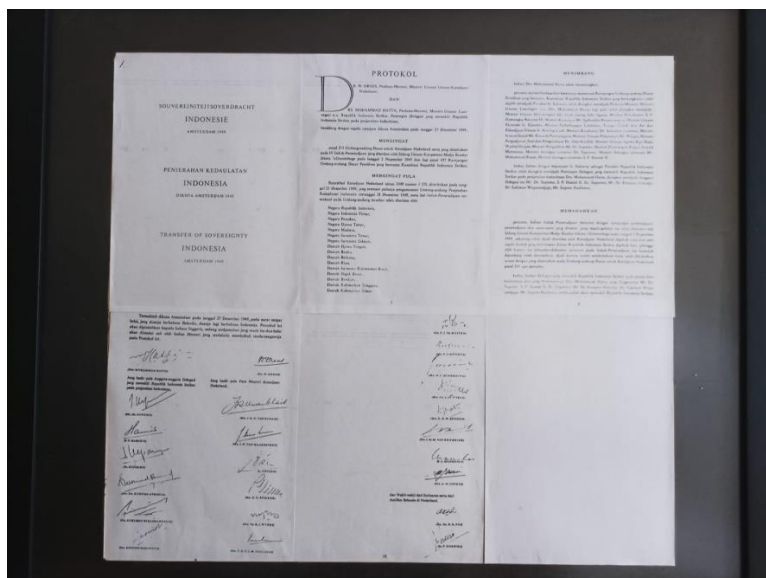
1. Bagaimana cara guru anda memberikan materi sejarah di sma yang anda bersekolah ?
2. Apakah menyenangkan atau kurang menyenangkan pada saat pembelajaran sejarah tersebut?
3. Apa yang membuat pelajaran sejarah membosankan ?
4. Apakah ada cara penyampaian yang menarik (seperti menonton video documenter, main board game, reneact , dll) pada saat pembelajaran sejarah berlangsung ?
5. Apakah kamu pernah mendengar tentang sejarah linggarjati ?
6. Apakah kamu menegetahui perjanjian ini secara detail ?

7. Apa yang diharapkan dan diinginkan kedepannya pada saat belajar sejarah disekolah?

Dari wawancara tersebut dapat dirangkum sebagai berikut :
audiens hanya kurang memahami tentang sejarah perundingan linggarjati, dan audiens menyukai dan pernah bermain board game. walau hanya sebatas monopoli dia menikmati waktu bermainnya dikarenakan bisa bermain bersama, dan menurut audiens board game dapat menjadi media edukasi asal permainannya menyenangkan.

Observasi Lapangan

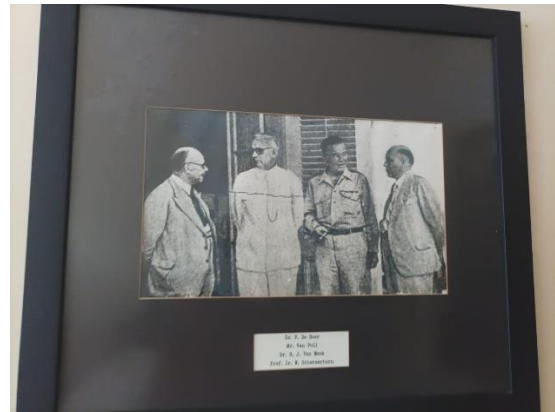
Obervasi lapangan dilakukan untuk mencari data tentang sejarah apa saja yang menarik dan sejarah yang tidak ada dalam buku atau jurnal yang sudah ada, dalam hal ini observasi dilakukan di museum linggarjati di daerah kabupaten kuningan.



Dimuseum terdapat Salinan asli dari naskah perjanjian linggarjati yang dipajang di aula museum linggarjati (29 nov 2023).



Terdapat tugu yang menyimbolkan hasil dari perjanjian linggarjati yang memahat 3 hasil utama dalam perjanjian linggarjati (29 nov 2023).



Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan tour guide museum bahwa, sejarah linggarjati disini lumayan lengkap dimulai dari sumber sejarah yang hanya bisa didapat di museum saja, lalu ada diorama pada bagian pintu masuk. furnitur sejarah yang digunakan, dan dokumentasi foto - foto kejadian pada saat sejarah terjadi.

2. METODE PERANCANGAN

Batasan perancangan

Berdasarkan riset dan pengumpulan data dimana sejarah Perjanjian Linggarjati belum begitu banyak dipahami oleh anak muda jadi pada perancangan ini hanya difokuskan pada jangka waktu sebelum terjadinya peristiwa dan pada saat peristiwa itu terjadi, maka perancangan difokuskan pada pengenalan sebagai pengetahuan umum akan Perjanjian Linggarjati sebagai salah satu perjuangan indonesia yang melalui jalur diplomasi pasca kemerdekaan.

Prototyping Perancangan

Dalam perancangan game edukatif ini dibuat dengan melalui beberapa perancangan purwarupa agar hasil perancangan board game

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif dibuat dengan mencaritahu jenis permainan board game yang menjadi sumber pengetahuan atau konten edukatif oleh audiens, dalam hal ini penggunaan media interaktif board game genre *trivia* digunakan untuk jalannya permainan, yang dimana nantinya peristiwa Perjanjian Linggarjati dan tokoh dapat di visualkan kedalam ilustrasi yang nantinya di masukan ke kartu permainan, selain itu board game dapat mudah memvisualkan beberapa peristiwa yang sulit di dapatkan di buku dan internet. pendekatan ini juga digunakan untuk mengajak target audiens untuk bermain sambil belajar bersama dengan teman maupun keluarga tentang tokoh dan peristiwa sejarah linggarjati yang mempertahankan kemerdekaan indonesia pasca merdeka dari penjajah yang terjadi pada tahun 1946.

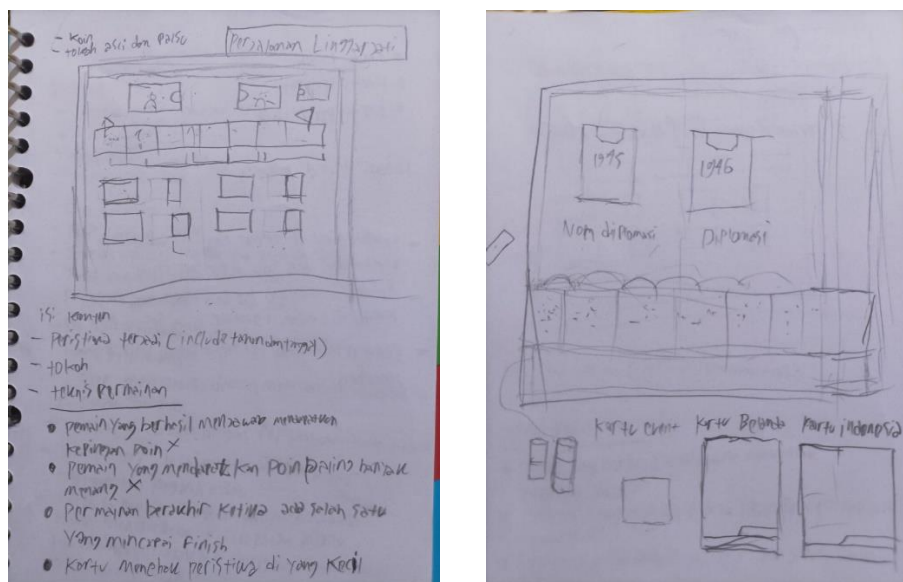
3.2 Perancangan Genre Board Game

Dalam perancangan board game ini, genre trivia digunakan karena topik sejarah lebih tepat digunakan, membuat pemain lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan sejarah yang mereka mainkan. Genre ini sering digunakan dalam berbagai permainan dan menjadi konsumsi entertainment dari target audiens yang berupa remaja seperti games tertentu.

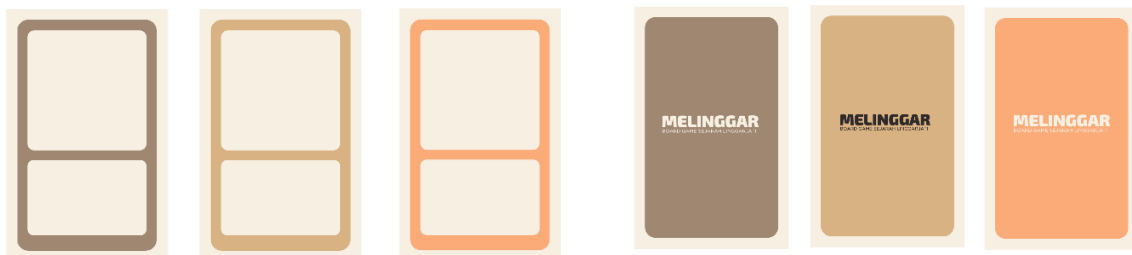
3.3 Perancangan Visual Game

Setelah konsep perancangan dalam Game telah ditentukan maka perancangan visual bisa mulai dilakukan, dalam hal ini, Dikarenakan perancangan Game ini menggunakan pendekatan kartun ilustrasi, maka tahap pertama yang harus dilakukan adalah merancang ilustrasi karakter tokoh dan ilustrasi peristiwa dalam sejarah.

dalam pembuatan board game, pembuatan desain kartu dan papan permainan merupakan bagian dari tahapan membuat game, dan juga komponen utama dalam jalannya permainan board game, maka dibuatlah sketsa kasarnya agar memudahkan perancangan nanti kedepannya.



Gambar diatas adalah proses sketsa kasar perancangan board game ini yang nantinya bakal di ilustrasikan ke media digital.



Gambar diatas adalah proses perancangan template kartu permainan

Gambar diatas adalah proses ilustrasi sebuah rangka kartu yang sudah digitlasisasi dengan pewarnaan/coloring warna warm vintage

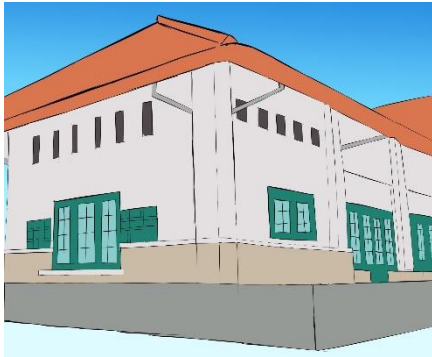
Perancangan sketsa kerangka kartu dibuat dengan tujuan memberikan gambaran visual awal tentang desain atau struktur suatu kartu. Sketsa kerangka kartu membantu dalam perancangan untuk merencanakan tata letak elemen-elemen penting di kartu, seperti teks, gambar, dan elemen dekoratif lainnya, Kartu yang dibuat dengan ukuran sebesar kartu remi yang berukuran 6.3 x 8.8 cm.

Karena objek visual yang utama dibahas adalah sejarah Perjanjian Linggarjati, maka dari itu perlu banyak bentuk dokumentasi visual dari peristiwa dan tokoh yang terlibat dalam sejarah tersebut sebelum di ilustrasikan sederhana, dalam hal ini, Menggunakan gaya kartunis yang dimana peristiwa sejarah dan tokoh akan terlihat netral, karena ini game termasuk genre trivia jadi memerlukan visual dari kartu dan juga papan permainan.



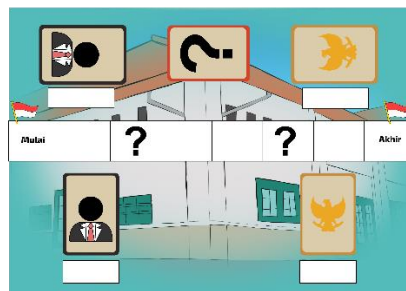
Gambar diatas adalah proses perancangan kartu permainan

Selanjutnya, untuk memberikan representasi “Perjanjian Linggarjati” perancangan asset berupa gedung perjanjian pada bagian halaman luarnya dan meja perjanjian ikonik yang menjadi saksi sejarah perjanjian tersebut.



Gambar diatas adalah proses perancangan asset tempat ikonik dalam perjanjian linggarjati pada bangunan linggarjati dan meja yang digunakan pada saat perundingan.

setelah merancang latar belakang tentang sejarah ini dilanjut dengan merancang papan permainan sebagai elemen utama dalam permainan.



Gambar diatas adalah perancangan asset papan permainan board game.

Dalam perancang board game ini dibutuhkan sebuah kemasan agar sebuah board game dan komponennya tersimpan dengan aman dan rapih



Gambar diatas adalah perancangan kemasan board game.

4.7 Ujicoba Game

board game dari perancangan ini yang berjudul melingkar diujicoba dalam versi purwarupanya kepada audiens yang hadir dalam acara playtest designer board game pada bulan November 2023 lalu sebelum melanjutkan tahap final dalam permainan didapatkan hasil

- Audiens memahami sejarah dengan cepat
- Audiens dapat mengetahui tokoh yang terlibat dalam sejarah perjanjian linggarjati.
- Audiens dapat mengetahui peristiwa apa saja yang terjadi sebelum perjanjian linggarjati.
- Audiens dapat mengetahui dimana peristiwa sejarah linggarjati itu terjadi

Penilaian Lainnya dari Audiens, designer board game dan juga beberapa orang dari komunitas pegiat board game mencoba permainan yang dibuat dan menghasilkan umpan balik yang bagus sebagai berikut :

- Alur permainan yang cukup untuk 30 menit.
- Tingkat kesulitan pada permainan ini membuat para pemain menjadi menantang.
- Visual yang lumayan unik dapat dipahami oleh audiens secara tidak langsung.
- Permainan yang mudah tidak membuat pemain kesulitan dalam menghafal.



Gambar diatas adalah percobaan prototip permainan

5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil perancangan board game ini dapat diambil sebuah kesimpulan yaitu, sejarah tentang Perjanjian Linggarjati yang sudah mulai di lupakan oleh remaja khususnya Gen Z bisa dikenalkan kembali melalui board game dengan genre trivia, walaupun dalam hal ini tidak sampai ke tahap persuasi untuk mengenal lebih dalam tentang apa saja yang terjadi dalam Perjanjian Linggarjati secara menyeluruh. di karenakan tujuan utama dalam perancangan game ini hanya sebatas mengenalkan Perjanjian Linggarjati secara umum dan singkat , namun pengenalan akan peristiwa dan took sejarah ini bisa difokuskan sebagai pengetahuan umum

bahwa Perjanjian Linggarjati ini adalah penting dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia pasca merdeka dikala masa itu politik Indonesia baru terbentuk dan kekuatan militer kurang stabil pada masa itu. Dalam hal ini pendekatan bisa dilakukan melalui media yang menjadi konsumsi edukasi oleh target audiens remaja salah satunya adalah Dalam hal ini pendekatan bisa dilakukan dengan bermain board game pada saat jam pembelajaran sejarah dan juga tur ruangan pada saat berkunjung ke museum Linggarjati dengan pengemasan kedalam bentuk board game genre trivia dengan menggunakan style kartunis yang mengangkat sejarah tokoh dan Perjanjian Linggarjati ini bisa dipahami dengan lebih menarik dan divisualisasikan dengan lebih baik dan dapat diterima oleh target audiens.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam bab Kesimpulan pada artikel ilmiah ini antara lain pengembangan lanjutan dimana perancangan board game sejarah dengan tema edukasi ini dibuat lebih kompleks lagi dengan memasukan beberapa tambahan berupa mekanik di dalamnya sehingga dapat makin menarik audiens untuk memainkan game yang di rancang.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN
oleh Mufida. Ainul , Abidin.Muhamad Ro'is.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/e-ISSN:2747-1195>
- [2] Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak
oleh Darmo.Budi, Tashya. Agnes , Wardhani. Ariani
<http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>
- [3] RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PRAKTIK TEKNIK DIGITAL
oleh Nugraha.Ariadie Chandra, Khairudin.Moh, Hertanto.Deny Budi Hertanto
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/15121/9633>
- [4] IMPLEMENTASI BOARD GAMES DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
oleh Ratminingsih.Ni Made,
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jip/article/download/5337/2879>
- [5] GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BOARD GAME KLASER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA
oleh Diana.Husnud
<https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/download/622/402/3827>
- [6] TERAMPIL MEMILIH DAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN
oleh Ulfa.Maria dan Saifuddin
<https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/download/6721/4066>
- [7] ANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) PADA MASA PANDEMI COVID-19
oleh Ahmar.Dewi Satria, Kulyawan.Roy dan, Febriawan.Aan
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/download/11574/pdf>

- [8] ANALISIS KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MEMAHAMI MATERI SEJARAH DI KELAS XI IPS
oleh ASTRI. EVI ARIANI
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/40508/75676585812>
- [9] Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring
oleh Hatmo. Sri Herwanto Dwi
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/4222/1775/>
- [10] Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar
oleh Anugrahana.Andri
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/4033/1527>
- [11] Y, E. (2020). Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. Deepublish.
- [12] PERANCANGAN BRAND IDENTITY MUSEUM GEDUNG PERUNDINGAN LINGGARJATI
oleh Herlina.Elin, Pratama.Mochamad Gani Aprila, Nugraha.Rika
<https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Signal/article/download/7499/3086>
- [13] Perjanjian Linggarjati (Diplomasi dan Perjuangan Bangsa Indonesia Tahun 1946 -1947)
oleh Susilo.Agus,dan wulansari.Ratna
https://www.researchgate.net/publication/356123043_Perjanjian_Linggarjati_Diplomasi_dan_Perjuangan_Bangsa_Indonesia_Tahun_1946-1947
- [14] PERACANGAN TOTE BAG SEBAGAI MERCHANDISE APLIKASI EDUAELECTA
oleh Dian Fatimah,Dandi Yunidar, dan Alvian Fajar Setiawan
[<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19641/19015>]
- [15] 5 FUNGSI TOTE BAG SELAIN SEBAGAI ALAT PROMOSI
<https://tshirtbar.id/fungsi-tote-bag-selain-sebagai-alat-promosi/>
- [16] Pengertian Tote Bag dan Fungsinya dalam Kehidupan Sehari-hari
<https://twindigital.co.id/pengertian-tote-bag/>
- [17] Kelebihan dan Alasan Stiker Sebagai Media Promosi
<https://www.narsisdigitalprinting.com/kelebihan-dan-alasan-stiker-sebagai-media-promosi>