

Perancangan Board Game Sejarah Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar

¹ Sherissa Bonifacia, ² Ruby Chrissandy*, ³ Ari Dina Krestianan

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
sherissa.625180090@stu.untar.ac.id, rubbyc@fsrd.untar.ac.id,
ari.dina@lecturer.umn.ac.id

RUPAKA

Jurnal Rupaka

<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>

Vol 4, No.1

Juli – Desember 2021

Abstract

A Viral video of children guessing historic figures suggests their lack of interest in their country's history. Their lack of interest is driven by schools' insufficient learning methods, only using books or teacher lectures. Boardgame could be an alternative for an interactive learning method, as not many board games use historical themes. For the motives referred, the author chose to design the "Sadajiwa: Eternally for Indonesia" board game as a medium to learn Indonesia's independence for children in grades 4 to 6. The design process was made through literature studies, observations, and interviews so the objectives can be met. That is Indonesia's independence-themed board game to increase children's interest in Indonesian history, which results in a board game with role-playing and card-based strategy games genre, with cartoon-style digital illustration.

Keywords: Board Game, History, Grade 4-6

Abstrak

Viralnya video *social experiment* anak-anak menebak tokoh sejarah menunjukkan kurangnya minat mereka akan sejarah negaranya sendiri. Hal ini didorong metode pembelajaran sekolah yang minim, dengan buku maupun ceramah guru. *Board game* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan tidak banyak *board game* yang mengangkat tema sejarah. Maka penulis memilih untuk merancang *board game* "Sadajiwa: Selamanya untuk Indonesia" sebagai media belajar sejarah kemerdekaan Indonesia untuk anak-anak kelas tinggi. Perancangan *board game* ini dibuat melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara agar tujuan perancangan dapat terpenuhi yaitu *board game* dengan tema sejarah kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan minat anak kelas tinggi terhadap sejarah Indonesia. Hasil perancangan berupa *board game* bergenre *role playing* dan strategi berbasis kartu, dengan ilustrasi digital dengan gaya kartun.

Kata kunci: Board Game, Sejarah, Anak Kelas Tinggi

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Beberapa waktu lalu, sempat viral sebuah video eksperimen sosial yang menanyakan sejumlah tokoh nasional Indonesia kepada anak-anak yang menunjukkan anak-anak tidak mengenali tokoh-tokoh dan pahlawan nasional Indonesia. Hal ini menunjukkan kurangnya minat anak akan sejarah negaranya sendiri dan nilai-nilai kebangsaan yang semakin menghilang (Dzulfaroh, 2020). Pada kenyataannya, menurut Prof. Said Hamid Hasan (dalam Alfian, 2011) metode pembelajaran sejarah masih jauh dari harapan untuk

mendorong anak melihat relevansi antara masa lalu dan masa depan. Sejak Sekolah Dasar hingga SMA, pendidikan sejarah cenderung hanya menggunakan metode pembelajaran dengan buku dan ceramah guru. Menurut Slameto (1995), variasi penggunaan metode pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa. Maka dari itu, board game dapat menjadi alternatif untuk menarik minat anak terhadap sejarah. Terlebih lagi, board game yang mengangkat tema sejarah masih sulit untuk ditemui, dan umumnya ditujukan untuk anak remaja diatas 14 tahun, misalnya permainan Linimasa, Mahardika, dan

*Koresponding penulis

Candrageni.

Sejarah merupakan pengetahuan mengenai kejadian, peristiwa, dan keadaan di masa lampau yang memiliki hubungan dengan keadaan masa kini (Munir, 2018). Sejarah juga bukan hanya sebagai pengingat masa lampau, melainkan untuk mengetahui dan menghargai jasa para pahlawan dan membentuk citra bangsa Indonesia. Pelajaran sejarah juga dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, nalar, politik, dan sebagainya (Gischa, 2020). Menurut Baharudin (2010), salah satu unsur yang terkandung dalam minat belajar adalah perhatian. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan menimbulkan keinginan untuk berperan lebih aktif dalam proses belajar (Ayuningtyas, 2005). Selain itu, anak yang memiliki minat belajar juga cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap materi yang dipelajarinya (Simbolon, 2013). Tidak semua pelajar memiliki perhatian yang sama terhadap suatu pelajaran, karena itu diperlukan kreativitas guru untuk membangkitkan perhatian pelajar. Oleh karena itu, untuk menarik minat dan perhatian anak guru dapat melakukan gamifikasi. Gamifikasi adalah konsep yang menggunakan mekanisme dengan berbasis permainan, estetika, dan *game thinking* untuk menarik orang, memotivasi, mendukung pembelajaran, dan menyelesaikan masalah sehingga gamifikasi memberikan dorongan lebih untuk menarik dan memberi arahan dalam menggunakan elemen permainan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menarik untuk memotivasi atau mengajar (Kapp, 2012). Penggunaan gamifikasi dalam bentuk *board game* juga didorong oleh ciri anak kelas tinggi yang sudah dapat mengembangkan kemampuan mereka berpikir abstrak (Suharyanto, n.d.). Mereka juga dapat berpikir realistis dan memiliki rasa ingin tahu, mulai menunjukkan minat terhadap hal-hal yang lebih khusus, dan mulai membentuk-kelompok-kelompok untuk bermain bersama (Guru Pengajar, n.d.).

Dalam riset yang dilakukan penulis ke berbagai situs dan komunitas *board game*, penulis menemukan jarang adanya *board game* dengan tema sejarah (Miller, 2017) yang ditujukan untuk anak berusia 9-12 tahun. Melihat permasalahan tersebut, perancangan *board game* mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia ini dilakukan

untuk meningkatkan minat anak kelas 4-6 SD terhadap sejarah Indonesia.

Metode

A. Identifikasi Masalah

Penulis membuat hipotesa akan masalah yang ada sesuai keadaan yang sedang terjadi dan menyimpulkan masalah sesuai data yang ada.

B. Tujuan Perancangan

Penulis menentukan tujuan perancangan berdasarkan data yang didapat agar perancangan memiliki tujuan jelas.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperkuat dan membuktikan hipotesa masalah sebelumnya. Data diambil melalui metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka, observasi, serta wawancara.

D. Analisis Data

Data-data yang didapat kemudian diolah untuk menjadi informasi yang karakteristiknya dapat dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan.

E. Riset

Merupakan tahap sebelum memulai perancangan, penulis mencari studi pustaka sejarah serta referensi foto mengenai peristiwa dan tokoh. Kemudian membuat teks deskripsi sebagai dasar konsep visual ilustrasi. Selain itu, pembuatan *mindmap* dan *moodboard* juga dilakukan dalam tahap ini.

F. Proses Kreatif

Proses kreatif dilakukan dengan membuat *template* untuk setiap jenis kartu, *layout board game*, sketsa kasar, hingga ilustrasi komprehensif.

G. Pembuatan Board Game

Setelah proses kreatif selesai, hasil perancangan dibuat dalam *mockup* dan diproduksi.

Hasil dan Pembahasan

A. Analisis SWOT

Berdasarkan hasil wawancara, studi pustaka dan

F. Keputusan Kreatif

1. Keputusan Fisik
 - a. Jenis *Board Game* : Strategi, *Role-playing*
 - b. Format *board game* :
 - 1) Kotak : 40x40x12 cm
 - 2) Papan : 40x40 cm
 - 3) Papan Pemain : 40x12 cm
 - 4) Kartu : 6x9 cm
 - 5) Token Poin : d. 2cm
 - 6) Bidak Pemain : 3x4 cm
 - 7) Bahan : *art carton 310 gsm, laminasi doff*
2. Keputusan Verbal
 - a. Judul : Sadajiwa
 - b. Sub judul : Selamanya untuk Indonesia
3. Keputusan Visual
 - a. Layout

Layout bagian luar kotak menggunakan konsep amplop surat. Bagian dalam kotak berisi papan utama yang lebih tinggi dari papan pemain untuk *insert*. Jalur permainan berada di tengah kotak dengan tempat meletakkan kartu di ujung kiri atas, tengah, dan ujung kanan bawah papan serta pop up proklamasi di tengah jalur permainan.

- b. Tipografi
Font yang digunakan untuk perancangan ini antara lain:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz
0123456789

Gambar 2: Font Laviossa Medium (Judul Boad Game)
(sumber : dokumentasi pribadi)

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz
0123456789

Gambar 3: Font Britannic Bold (Judul)
(sumber : dokumentasi pribadi)

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz
0123456789

Gambar 4: Font Open Sans (Body Text)

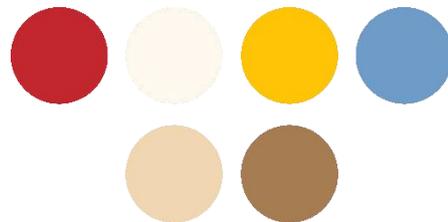
(sumber : dokumentasi pribadi)

- c. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun yang mengalami penyederhanaan bentuk dan sedikit distorsi. Ilustrasi dilakukan secara digital.

- d. Skema Warna

Menggunakan warna merah, putih, biru, dan kuning yang menunjukkan bendera Indonesia dan penjajah, dan kuning sebagai lambang kemenangan. Warna sekunder menggunakan warna dengan tone hangat agar tampak tua dan antik.



Gambar 5: Skema Warna

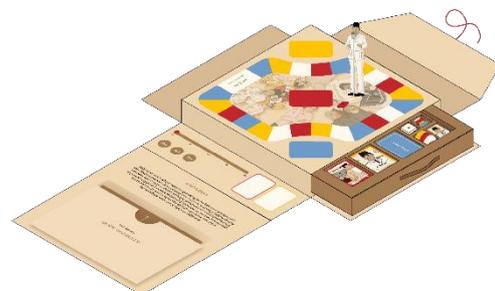
(sumber : dokumentasi pribadi)

G. Hasil Perancangan Media Utama



Gambar 6: Kotak Packaging

(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 7: Isi Board Game

(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 8: Kartu Peristiwa
 (sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 11: Buku Petunjuk
 (sumber : dokumentasi pribadi)



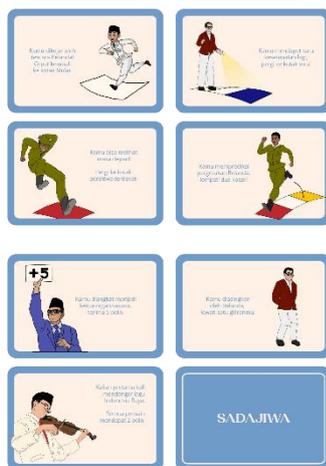
Gambar 9: Kartu Pahlawan
 (sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 12: Token / Bidak Pemain
 (sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 13: Token Poin
 (sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 10: Kartu Kesempatan
 (sumber : dokumentasi pribadi)



H. Hasil Perancangan Media Pendukung

Gambar 14: Poster A2
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 15: Banner Media Sosial (Twitter)
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 16: Banner Media Sosial (Facebook)
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 17: Post Media Sosial
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 18: Kartu Pos dan Amplop
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 19: Stiker
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 20: Tote Bag
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 21: Bros/ Pin
(sumber : dokumentasi pribadi)

Simpulan

Dalam proses perancangan Tugas Akhir yang telah dijalani oleh penulis, disimpulkan bahwa anak-anak sekolah dasar kelas tinggi saat ini kurang berminat pada sejarah dan mata

pelajaran IPS yang dapat diakibatkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. *Board game*, sebagai permainan yang interaktif merupakan media yang dapat mendorong anak untuk lebih mudah memahami kejadian sejarah yang terjadi pada masa lalu karena dilengkapi elemen ilustrasi dan adanya komunikasi dan interaksi antar pemain dan permainan. Peristiwa dan tokoh sejarah yang dimuat dalam rancangan *board game* ini ditulis dan dibuat berdasarkan sumber-sumber sejarah dan referensi yang berkredibilitas. Gaya ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan minat target usia 9-12 tahun: dengan simplifikasi dan sedikit distorsi, menggunakan tekstur kertas dan cat, serta warna-warna yang cerah dan hangat.

Board game "Sadajiwa: Selamanya untuk Indonesia" memiliki ukuran 40x40x12 cm dan memiliki komponen papan utama, 4 papan pemain, 15 kartu peristiwa, 15 kartu pahlawan, 15 kartu kesempatan, 15 token atau bidak pemain, 12 token poin, dan 1 buah dadu. *Board game* dan komponennya dicetak pada *art carton* 310 gsm dengan *finishing* laminasi *doff*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Julius Andi Nugroho dan Ibu Desi Arisandi yang telah memberikan masukan dalam perancangan ini serta para narasumber yang memberikan ilmu dan informasi demi perancangan ini.

Daftar Pustaka

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Masalah yang Dihadapi. *Khazanah Pendidikan, III*(2).
- Ayuningtyas. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dzulfaroh, A. N. (2020, November 20). *Kompas.com*. Diambil kembali dari <https://www.kompas.com/tren/read/2020/11/20/123000465/ramai-video-social-experiment-tunjukkan-lemahnya-wawasan-kebangsaan-pada?page=all>
- Gischa, S. (2020, Juli 20). *Kompas*. Dipetik Agustus 18, 2021, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/20/162204469/manfaat-sejarah-intrinsik-dan-ekstrinsik>
- Guru Pengajar. (t.thn.). Diambil kembali dari <https://gurupengajar.com/karakteristik-siswa-sd.html>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Miller, R. (2017, Maret 18). *BBC Indonesia*. Diambil kembali dari BBC News Indonesia: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-39302916>
- Munir, M. (2018). *Filsafat Sejarah*. Yogyakarta: UGM Press.
- Simbolon, N. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Journal PGSD FIP UNIMED*, 19.
- Suharyanto, A. (t.thn.). *DosenPsikologi.com*. Diambil kembali dari <https://dosenpsikologi.com/tahap-perkembangan-intelektual-pada-anak>