BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Sejarah kerajaan di Nusantara memiliki peranan yang sangat krusial dalam membentuk identitas bangsa kita. Keberadaan kerajaan-kerajaan besar seperti Pajajaran menjadi cermin bahwa wilayah ini pernah memiliki peradaban yang maju dan berpengaruh. Dengan memahami sejarah kerajaan, masyarakat dapat memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai luhur yang diturunkan oleh para leluhur serta menjadikanya sebagai inspirasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Selain pengetahuan mengenai sejarah kerajaan secara umum, mengenal para tokoh bersejarah dari berbagai kerajaan juga memberi dampak bagi pembentukan karakter bangsa. Figur-figur seperti Prabu Siliwangi, Surawisesa, Ratu Dewata, Ratu Nilakendra dan Raga mulya (Prabu Surya Kencana) dikenal bukan hanya karena kepemimpinannya tetapi juga karena visi serta perjuangan mereka dalam memperkuat kerajaan dan menjaga keutuhan Pajajaran. Mengetahui atau bahkan meneladani para tokoh sejarah ini memberikan banyak manfaat, terutama dalam menanamkan nilai-nilai kepemimpinan, ketekunan, dan keberanian. Namun pada kenyataan nya, saat ini masyarakat terutama di daerah Jawa Barat sendiri kurang mengenal dan familiar dengan tokoh legenda kerajaan Pajajaran, Mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Wardiman Djojonegoro, mengungkapkan keprihatinannya karena masih sedikit masyarakat yang mengetahui, peduli, dan mendalami sejarah Kerajaan Pakuan Pajajaran (Universitas Pakuan, 2020).

Menggali kisah para tokoh kerajaan juga membantu masyarakat memahami perjalanan panjang yang melahirkan identitas bangsa. Dari kisah hidup mereka, kita dapat belajar betapa pentingnya nilai-nilai kejujuran, keberanian, dan kecerdasan dalam membangun peradaban yang maju. Dengan demikian, sejarah kerajaan

Pajajaran beserta para tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya merupakan warisan yang sangat berharga. Pemahaman yang lebih dalam tentang mereka akan membantu generasi sekarang dan mendatang untuk terus menjaga, menghargai, dan meneruskan semangat kebangsaan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat masyarakat terutama anak muda untuk dapat belajar tentang sejarah kerajaan Pajajaran, salah satu media interaktif yang menarik saat ini adalah *Board Game*.

Papan Permainan atau biasa disebut *board game* merupakan salah satu jenis permainan yang berkembang pesat dari waktu ke waktu. Selain jadi media hiburan, *board game* juga telah berkembang menjadi media edukasi yang menarik dan dapat mengasah *skill* serta kemampuan berpikir. Tingginya minat kalangan dewasa muda terutama pelajar dan mahasiswa pada Game dapat menjadi strategi yang tepat untuk memperkenalkan serta mengedukasi dengan media serupa, salah satunya Board Game yang saat ini di Indonesia sendiri sedang berkembang dengan peminat yang terus meningkat. *Board Game* biasanya mengutamakan strategi dan pengembangan kreativitas serta memiliki variasi tema yang luas, hal ini bisa sangat berguna bagi anak muda terutama pelajar untuk dapat meningkatkan daya berfikir serta dapat berfikir secara kritis. Saat ini tema-tema lokal yang mengandung unsur sejarah dan budaya mulai disukai oleh masyarakat, yang disebabkan oleh banyaknya industri hiburan di Indonesia seperti *video game* dan film yang mengangkat tema lokal. Tema menarik dan memiliki potensi besar yang hendak diangkat pada perancangan *board game* ini adalah kerajaan Pajajaran. Dalam perancangan *board game* ini, tokoh-tokoh bersejarah kerajaan Pajajaran menjadi tema utamanya, dimana kerajaan Pajajaran yang memiliki banyak tokoh-tokoh legenda bersejarah yang menarik untuk diangkat dan dikembangkan.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan dari perancangan ini adalah:

1. kurangnya ketertarikan masyarakat Jawa Barat mengenai tokoh kerajaan Pajajaran.
2. belum banyak media yang atraktif dan interaktif untuk memperkenalkan tokoh kerajaan Pajajaran.
3. kurangnya pengetahuan masyarakat Jawa Barat mengenai tokoh kerajaan Pajajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi permasalahan diatas, rumusan masalah pada perancagan ini adalah bagaimana merancang *Board Game* Untuk Memperkenalkan Tokoh *Historical Fiction* Kerajaan Pajajaran Bagi Dewasa Muda sebagai media interaktif yang menarik?

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan *board game* ini dilakukan dengan target tertentu, yang menjadi batasan dalam perancangan ini, supaya dapat menjadi solusi dari permasalahan yang diangkat.

1. **What (Apa)**: Perancangan *Historical Fiction Board Game* Untuk Memperkenalkan Tokoh Kerajaan Pajajaran Bagi Dewasa Muda ini merupakan perancangan yang bertujuan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh kerajaan Pajajaran serta mengedukasi melalui media hiburan yang atraktif dan interaktif.

2. **Why (Mengapa)**: *Board game* ini dirancang untuk menumbuhkan minat dan kecintaan kalangan dewasa muda terutama pelajar dan mahasiswa terhadap

sejarah dan tokoh-tokoh Nusantara khususnya kerajaan Pajajaran melalui media hiburan yang menyenangkan, atraktif dan interaktif.

3. **Who (Siapa)**: *Board game* ini ditujukan untuk kalangan dewasa muda dengan rentan umur 18 – 22 tahun karena memiliki mekanisme yang cukup kompleks dan memerlukan strategi untuk bermain. Selain itu, perancangan ini juga melibatkan mahasiswa sebagai subjek *playtesting* guna menyeimbangkan mekanisme permainan.

4. **Where (Di mana)**: Perancangan dan pengembangan *board game* mengambil latar kerajaan Pajajaran, dengan mengangkat kerajaan Pajajaran, diharapkan dapat menambah ketertarikan dan kecintaan remaja terutama pelajar dan mahasiswa terhadap sejarah dan kebudayaan Nusantara.

5. **When (Kapan)**: Perancangan *board game* ini dilakukan pada awal bulan maret hingga juni tahun 2025

6. **How (Bagaimana)**: Perancangan *board game* dilakukan secara bertahap, mulai dari mencari refrensi dan riset mengenai mekanisme permainan, kemudian riset mengenai narasi serta tokoh-tokoh bersejarah di kerajaan Pajajaran, kemudian dilakukan pengembangan mekanisme dan pengujian permainan guna memastikan permainan seimbang dan menyenangkan, selanjutkan akan dilakukan pengembangan ilustrasi dan desain visual yang sesuai dan menarik, lalu yang terakhir adalah proses produksi dan pencetakan serta memastikan kualitas.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan *board game* ini adalah untuk mengangkat serta memperkenalkan tokoh kerajaan Pajajaran.

Manfaat dari perancangan *board game* ini adalah pemain khususnya kalangan dewasa muda seperti pelajar dan mahasiswa dapat lebih mengenal dan tertarik dengan tokoh kerajaan Pajajaran dan sejarahnya, membangun rasa bangga terhadap bangsa sendiri dimulai dari mengenal tokoh bersejarah kerajaan, mengembangkan keterampilan berfikir dan strategi dengan media yang menyenangkan dan interaktif, selain itu, perancangan *board game* ini juga turut berkontribusi dalam memperkaya industri kreatif di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan metodologi kualiatif karena perancangan ini memerlukan data yang mengutamakan kualitas yang didapat melalui wawancara bersama narasumber atau pendapat ahli yang berkaitan dengan perancangan atau penelitian yang diangkat dan tidak melalui data berupa angka atau persentase, metodologi kualitatif lebih mengutamakan kualitas dengan sampel yang sedikit dan tidak mewakili populasi dan bersifat individual (Wibisono, 2019). Metodologi kualitatif merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mendalami fenomena sosial dengan mengutamakan pendekatan komunikasi mendalam pada peneliti atau ahli dengan fenomena yang diteliti, keunggulan dari metode ini adalah informasi yang lebih detail, semakin detail dan lengkap data yang diambil semakin bagus (Nanda, 2024). Mengacu pada penjabaran diatas, metode kualitatif adalah metode pengambilan data melalui wawancara atau dialog dengan narasumber atau seorang ahli dalam fenomena yang diteliti yang mengutamakan detail dan kualitas dari informasi yang diteliti, tidak mewakili populasi dan tidak menggunakan persentase atau angka-angka.

1.7 Pengumpulan Data

1. Wawancara

Memberikan pertanyaan pada narasumber bersangkutan seperti *game designer*, *game master* dan juga sejarawan.

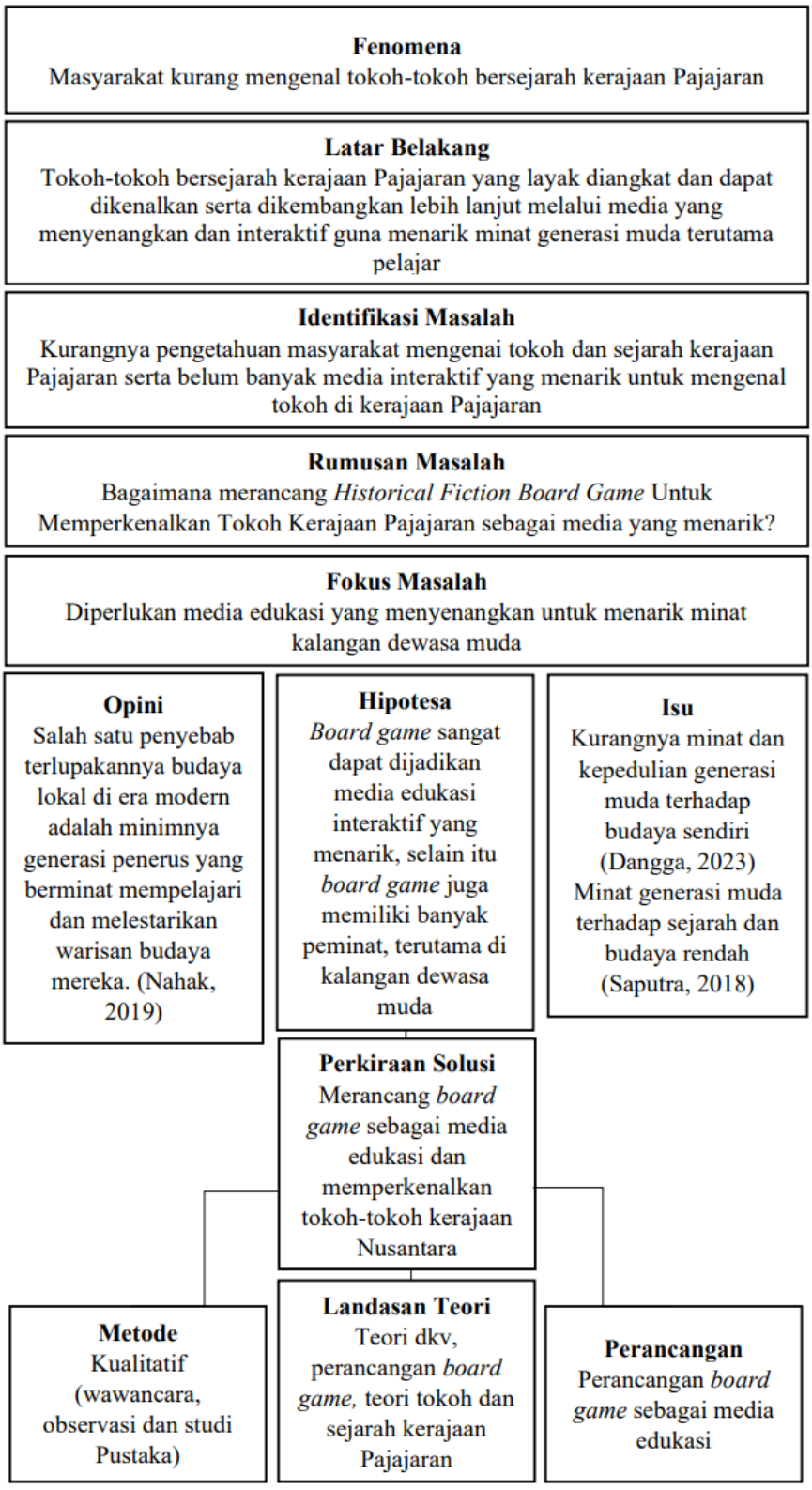
2. Studi Pustaka

Mencari data yang bersangkutan melalui jurnal, buku, web site dan artikel.

3. Pengamatan

Melakukan observasi ke tempat bersangkutan seperti museum kebudayaan yaitu Museum Sri Baduga, Museum Prabu Geusan Ulun dan *board game café* daerah bandung.

1.8 Kerangka Penelitian



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan atau penelitian, pengumpulan data, kerangka penelitian, serta pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Penjelasan mengenai teori dan studi Pustaka yang menjadi acuan dalam perancagan yang dibuat dan solusi dari permasalahan yang diangkat.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Penjelasan mengenai hasil dari wawancara serta observasi yang telah dilakukan Bersama narasumber ahli dan tempat yang berkaitan dengan perancangan yang dibuat, kemudian penjelasan tentang hasil dari analisis untuk menciptakan solusi dari permasalahan yang diangkat.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pembahasan tentang konsep dan perancanngan media yang dibuat.

BAB V HASIL PERANCANGAN

Penjelasan mengenai kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan, serta saran dan masukan yang dapat diaplikasikan pada perancangan selanjutnya.