PERANCANGAN HISTORICAL FICTION BOARD GAME UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH KERAJAAN PAJAJARAN BAGI DEWASA MUDA

Insan Fadilah[1], Dimas Krisna Aditya[2] dan Paku Kusuma[3]
[1,2,3]*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
[1]*Insanfadilah@studen.telkomuniversity.ac.id*, [2]*deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id*,
[3]*masterpaku@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Sejarah merupakan pengetahuan penting yang menjadi akar peradaban dan norma masyarakat. Sayangnya, banyak masyarakat kini kurang mengenal sejarah dan tokoh masa lalu, terutama dari bangsanya sendiri. Menurut Budi Darmo (2022). Board game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang menarik dan mampu mengasah kemampuan berpikir. Oleh karena itu, perancangan board game ini menyasar kalangan dewasa muda usia 18–22 tahun. Perancangan menggunakan metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara narasumber dan ahli terkait. Ada empat elemen utama dalam perancangan sebuah game, yaitu narasi, mekanik, estetika, dan teknologi. Teori adaptasi yang digunakan adalah teori Linda Hutcheon, yang memandang adaptasi sebagai proses kreatif yang menghasilkan makna baru, bukan sekadar reproduksi atau penyalinan karya. Visual menjadi aspek penting dalam board game, hasil dari perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan format splash art yang dinamis, dramatis, penuh warna, dan mengandung storytelling. Hasil akhir berupa board game kompetitif bertema strategi pertempuran, dimainkan dua orang untuk meraih poin terbanyak. Board game ini mengangkat tema Kerajaan Pajajaran dan tokoh-tokoh bersejarahnya, dengan tujuan mengedukasi dan memperkenalkan sejarah serta budaya Nusantara melalui media yang menarik dan interaktif. Diharapkan, perancangan ini mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah lokal dan kebudayaan bangsa.
Kata Kunci: board game, nusantara, kerajaan, pajajaran, ilustrasi, semi realis, splash art

Abstract: *History is an important knowledge that is the root of civilization and social norms. Unfortunately, many people today are less familiar with history and past figures, especially from their own nation. According to Budi Darmo (2022). Board games are not only a medium of entertainment, but also an interesting educational tool that can hone thinking skills. Therefore, the design of this board game targets young adults aged 18–22 years. The design uses a qualitative method, with data collection through interviews with sources and related experts. There are four main elements in designing a game, namely narrative, mechanics, aesthetics, and technology. The adaptation theory used is Linda Hutcheon's theory, which views adaptation as a creative process that produces new meanings, not just reproduction or copying of works. Visuals are an important aspect in*

board games, the results of this design use a semi-realistic illustration style with a dynamic, dramatic, colorful splash art format, and contain storytelling. The final result is a competitive board game with a battle strategy theme, played by two people to get the most points. This board game carries the theme of the Pajajaran Kingdom and its historical figures, with the aim of educating and introducing the history and culture of Nusantara through interesting and interactive media. It is hoped that this design can increase the interest of the younger generation in local history and national culture.
Keywords: *board game, Nusantara, kingdom, pajajaran, illustration, semi-realistic, splash art*

PENDAHULUAN

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.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

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).

Pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan melalui metode wawancara dengan narasumber ahli yang relevan dengan tema dan tujuan proyek. Wawancara dilakukan kepada 3 orang game designer yang memberikan wawasan mengenai mekanik permainan, keseimbangan gameplay, serta pendekatan desain yang sesuai dengan target pasar dewasa muda. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan seorang sejarawan dari Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang yang memiliki pemahaman mendalam mengenai sejarah Kerajaan Pajajaran, guna memastikan akurasi data historis dan representasi tokoh-tokoh legendaris dalam permainan. Hasil wawancara ini menjadi landasan penting dalam mengembangkan konten dan mekanika game yang tidak hanya menarik, tetapi juga edukatif dan otentik.

Analisis Data

Hasil analisis SWOT menunjukkan bahwa board game berbasis kartu memiliki kekuatan utama pada desain visual yang menarik, karakter unik, serta kemudahan adaptasi dan fleksibilitas tema yang luas, menjadikannya sangat potensial untuk menarik minat anak muda dan kolektor. Namun, tantangan utamanya terletak pada biaya produksi yang cukup tinggi serta kesulitan dalam menjaga keseimbangan permainan, terutama jika melibatkan banyak karakter dengan kemampuan berbeda. Peluang yang dapat dimanfaatkan mencakup variasi gameplay yang luas, fleksibilitas desain, serta potensi penyampaian edukasi sejarah dan budaya secara interaktif. Meski begitu, ancaman dari tren game digital yang lebih praktis dan distribusi board game fisik yang terbatas menjadi hambatan yang perlu diantisipasi dalam pengembangan dan pemasaran produk ini.

Berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan, terbukti bahwa topik mengenai tokoh-tokoh legenda Pajajaran ini layak diangkat, karena mempelajari sejarah dapat memperkaya wawasan dan memperkuat jati diri bangsa. Selain itu, pengetahuan ini juga mendorong sikap kritis terhadap sejarah, membangun rasa bangga terhadap warisan budaya lokal, serta memperkuat identitas nasional di tengah arus globalisasi yang semakin meluas, dan berdasarkan target audiens, media yang tepat untuk ini adalah Board Game.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan Board Game ini adalah “Mengenal tokoh kerajaan Pajajaran dengan menyenangkan” yang bertujuan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh penting dari Kerajaan Pajajaran kepada dewasa muda khususnya kalangan pelajara dan mahasiswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penyampaian informasi dilakukan melalui pendekatan yang interaktif. Dengan mengangka tokoh-tokoh legendaris seperti Prabu Siliwangi yang dikemas dengan visual yang keren dan menarik. Konsep ini mendorong rasa ingin tahu, membangkitkan semangat kebangsaan, serta menambah pengetahuan

tentang warisan budaya lokal dengan cara yang seru dan tidak membosankan. Dalam perancangan Board Game ini ada 3 kata kunci yang mencangkup tujuan utama dari dibuatnya Board Game ini, yaitu Mainkan, Kenali dan Teladani.

Pada Board Game ini pemain disuguhkan gameplay yang kompetitif dan taktis yang memerlukan strategi untuk bermain, sehingga tidak hanya bermain mengandalkan keberuntungan tetapi menggunakan strategi untuk mengalahkan satu sama lain, yang dikemas dengan visual yang menarik yang merepresentasikan tokoh-tokoh legenda dari kerajaan pajajaran dengan gaya semi realis dengan format splash art yang menarik dan keren.

Konsep Kreatif

Perancangan Board Game fiksi yang mengangkat tema tokoh legenda Kerajaan Pajajaran adalah upaya kreatif untuk menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah dan budaya lokal dalam bentuk yang menyenangkan, edukatif, dan interaktif. Board game ini dibangun di atas latar dunia fiksi yang terinspirasi oleh kisah-kisah legendaris, seperti Prabu Siliwangi, penguasa sakti dan bijaksana dari Kerajaan Pajajaran, serta tokoh-tokoh lain yang memiliki peranan penting dalam cerita rakyat Sunda.

Dalam permainan ini, para pemain akan diajak untuk berkompetisi dan saling mengalahkan satu sama lain dengan kartu-kartu yang dimiliki dengan kemampuan yang berbeda-beda dengan visual yang menggambarkan nilai-nilai kearifan lokal. Mekanisme permainan dirancang untuk berkompetisi mendapatkan poin tertinggi menggunakan strategi masing-masing berdasarkan kartu yang dimiliki.

Proyek ini penting karena berfungsi sebagai jembatan antara generasi muda dan warisan budaya. Di era digital yang serba cepat ini, Board Game menjadi alternatif yang mendorong interaksi sosial secara langsung dan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan membalut sejarah dalam narasi dan visual yang menarik, orang akan lebih mudah menyerap pesan-pesan budaya, karakter kepemimpinan,

serta semangat persatuan yang diwariskan oleh para tokoh legenda. Ini bukan sekadar permainan, tetapi juga sebuah langkah untuk melestarikan identitas dan memperkuat rasa bangga terhadap akar budaya yang dimiliki.

Konsep Media

Konsep media dalam perancangan game ini dibangun berdasarkan empat elemen dasar yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif. Elemen pertama adalah narasi yang mengangkat tokoh-tokoh legendaris dari Kerajaan Pajajaran, dikemas dalam cerita fiksi yang menarik namun tetap berpijak pada konteks sejarah, sehingga mampu memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada pemain. Elemen kedua adalah mekanik permainan yang mengadopsi gameplay ala trading card game (TCG), dengan sistem pertarungan berbasis kartu yang strategis dan kompetitif, mendorong pemain untuk berpikir taktis dalam menyusun dek dan mengambil keputusan. Dari segi visual, digunakan estetika ilustrasi semi-realis dengan format splash art yang mengacu pada gaya visual game populer masa kini, menjadikan setiap kartu tidak hanya sebagai alat bermain tetapi juga sebagai objek koleksi yang menarik secara visual. Untuk mendukung produksi media ini, digunakan teknologi digital seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator dalam proses desain grafis, serta teknologi percetakan berkualitas tinggi untuk mencetak kartu dan komponen permainan secara profesional, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak dipasarkan dan digunakan secara berulang.

Hasil Perancangan

Hasil dari perancangan ini terbagi menjadi 2 media yaitu media utama dan pendukung dengan detail sebagai berikut:

1. Media Utama

Gambar 1 Kartu Permainan Palagan Prabu

Sumber: Insan Fadilah, 2025

Kartu Palagan Prabu ini menampilkan para legenda dari Kerajaan Pajajaran sebagai tokoh yang memiliki kekuatan dan peran khas dalam gameplay. Setiap kartu menggambarkan tokoh legendaris seperti Prabu Siliwangi, Raden Kian Santang Surawisesa serta raja-raja dan tokoh legendaris lainya, lengkap dengan ilustrasi yang epik dan ikonik dengan desain karakter yang unik dan menarik. Kartu-kartu ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen utama dalam strategi permainan, tetapi juga menjadi media edukatif yang mengenalkan kembali tokoh-tokoh penting dari sejarah Sunda kepada pemain, terutama generasi muda. Dengan menggabungkan unsur budaya lokal dan mekanik permainan modern, kartu ini menjadi inti dari permainan.

Gambar 2 Card mapping Palagan Prabu

Sumber: Insan Fadilah, 2025

Papan Permainan pada Palagan Prabu ini berfungsi sebagai card mapping yang digunakan sebagai acuan penempatan kartu ketika bermain, terdapat simbol-simbol yang menandakan dimana suatu kartu dapat ditempatkan ketika bermain.

Gambar 3 Token kujang Palagan Prabu

Sumber: Insan Fadilah, 2025

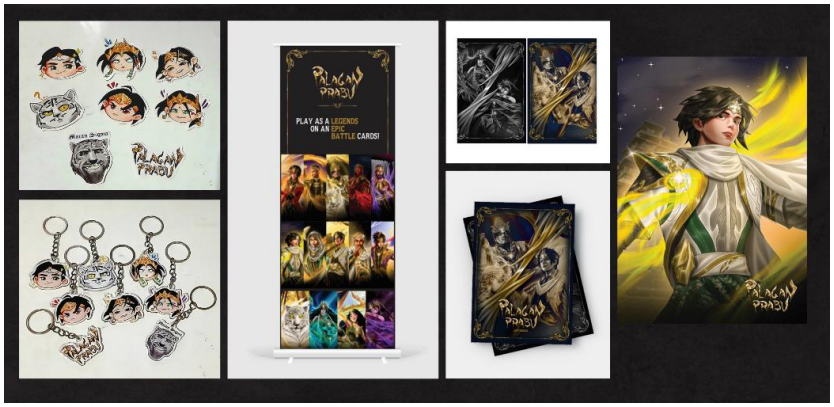
Token skill digunakan untuk mengaktifkan skill kartu leader seperti Prabu Siliwangi dan Walangsungsang, pada kedua kartu tersebut terdapat token cost atau harga token yang berbeda setiap skillnya, semakin kuat atau berpengaruh suatu skill, maka semakin mahal pula token costnya.

Gambar 4 Dadu counter

Sumber: Insan Fadilah, 2025

Dadu D20 yang digunakan sebagai penghitung poin, Setiap sisi dadu memiliki angka dari 1 sampai 20, sehingga pemain dapat dengan mudah mencatat, menambah, atau mengurangi skor selama permainan. Selain fungsional, dadu ini juga menambahkan aspek visual dan fisik yang meningkatkan interaksi serta keseruan dalam permainan.

2. Media Pendukung



Gambar 5 Media pendukung Palagan Prabu
Sumber: Insan Fadilah, 2025

Media pendukung dalam perancangan Palagan Prabu memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian informasi, meningkatkan daya tarik visual, serta memperluas jangkauan promosi permainan. Media seperti artbook, poster, x-banner, dan merchandise (seperti stiker dan keychain) tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga membantu membangun atmosfer dunia fiksi yang diangkat dalam game. Artbook memberikan wawasan lebih mendalam tentang karakter yang diangkat, sementara poster dan x-banner digunakan untuk menarik perhatian dalam pameran atau acara promosi. Merchandise seperti stiker dan gantungan kunci berfungsi sebagai media promosi yang praktis dan dapat dibawa ke mana-mana, memperkuat brand awareness game ini di kalangan target audiens. Dengan adanya media pendukung ini, pengalaman pemain tidak hanya terbatas saat bermain, tetapi juga diperluas dalam bentuk apresiasi terhadap estetika dan narasi yang dibangun dalam Palagan Prabu.

KESIMPULAN

Perancangan Board Game Palagan Prabu yang mengangkat tokoh-tokoh legenda dari Kerajaan Pajajaran cukup berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan,

yaitu menciptakan media permainan edukatif yang atraktif dan interaktif bagi segmen pasar dewasa muda, khususnya pelajar dan mahasiswa berusia 18–22 tahun. Proses perancangan didasarkan pada riset yang menyeluruh, baik dari sisi historis maupun preferensi pasar sasaran, sehingga menghasilkan konsep permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat akan nilai budaya dan edukasi.

Berdasarkan hasil uji coba playtest dan feedback dari target pasar, Palagan Prabu terbukti mampu menarik minat dan mempertahankan keterlibatan pemain dalam durasi yang optimal. Mekanisme permainan yang dirancang dengan strategi, elemen kompetitif, dan narasi fiksi berbasis sejarah yang kuat mampu menyampaikan konten edukatif tanpa mengurangi aspek hiburan.

Data yang digunakan dalam proses perancangan diambil dari sumber-sumber terpercaya, seperti literatur sejarah, jurnal budaya, serta wawancara pada narasumber ahli seperti game designer dan sejarawan terkait dan observasi langsung ke tempat-tempat terkait seperti museum sejarah dan acara komunitas dan playtest board game. Hal ini menjamin akurasi informasi yang disajikan dalam board game, sekaligus memastikan relevansi dan efektivitas media yang digunakan.

Secara keseluruhan, Palagan Prabu merupakan hasil perancangan yang tepat dan efektif sebagai media pembelajaran sejarah alternatif yang dikemas dalam bentuk board game modern. Keberhasilan ini tercermin dari minat pengguna terhadap konten dan desain permainan, serta dari kemampuannya memperkenalkan budaya dan sejarah lokal kepada generasi muda secara menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Abimanyu, Y. (2024, 11 4). Character Design. (I. Fadilah, Interviewer)

Alnoza, M. (2023, 12 16). *tirto.id*. Retrieved from tirto.id: https://tirto.id/surawisesa-memimpin-kerajaan-sunda-membendung-kekuatan-islam-gTgc?

Anicolha. (2022, 7 8). *SindoNews*. Retrieved from daerah.sindonews.com: https://daerah.sindonews.com/read/820651/29/kisah-ratu-dewata-raja-alim-yang-taat-dan-mengabaikan-urusan-militer-1657238830?

ARIFIN, R. A. (2024). Penggunaan Desain Grafis pada Digital Marketing dalam Strategi Pemasaran Online di Firli.id - Dalam bentuk buku karya ilmiah. *openlibrary telkomuniversity*, 7.

Assidiq, M. Z. (2023, 11 15). *Telkom University*. Retrieved from telkomuniversity.ac.id: https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/

Asyhad, M. H. (2023, 9 8). *Inilah Beberapa Tokoh Penting Dalam Perkembangan Kerajaan Pajajaran*. Retrieved from Intisari grid: https://intisari.grid.id/read/033886614/inilah-beberapa-tokoh-penting-dalam-perkembangan-kerajaan-pajajaran

Atja, Danasasmita, Edi S. (1981). *Babad Tanah Sunda dan Babad Cirebon.* Bandung: Pusat Studi Sunda.

Bambang. (2024, 4 1). *Insiden24.com*. Retrieved from insiden24.com: https://www.insiden24.com/ragam/39612331956/maung-bodas-dikenal-masyarakat-sunda-sebagai-hewan-mitologi-yang-berkaitan-erat-dengan-harimau-jawa?

BuddyKu. (2022, 12 17). *RCTI+*. Retrieved from rctiplus.com: https://www.rctiplus.com/news/detail/seleb/3206145/kisah-ratu-dewata-cucu-prabu-siliwangi-yang-terkenal-alim-tapi-kurang-cakap-memimpin?utm_campaign=news_artikel_3206145&utm_medium=referral&

Budi Darmo, A. T. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran. *Jurnal Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumanagara*, 20.

Budiman. (2019). Imam Budiman Bab 1. *elibrary.unikom*, 1.

Coursera. (2024, 9 21). *Apa Itu Desain Karakter? Dan Bagaimana Memulainya*. Retrieved from Coursera: https://www.coursera.org/articles/character-design

Dachlan, D. (2019, 5 16). *kompasianan*. Retrieved from kompasiana.com: https://www.kompasiana.com/diella/5cdcb32895760e190f1b50a3/melacak-jejak-peradaban-di-lereng-gunung-pulosari-pandeglang-bag-2

Dangga, M. D. (2023, 2 8). *Kumparan*. Retrieved from Kumparan.com: https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh?ref=register

Dewojati, R. K. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *journal uny*, 175.

Ega Pradesta, H. A. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER CONCEPT ART GAME FANTASI BERBASIS LEGENDA NUSANTARA. *Jurnal Barik*, 167 - 177.

Ega Pradesta, Hendro Aryanto. (2020). GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN CHARACTER. *ejournal.unesa.ac.id*, 167-177.

Fernand Gobet, Jean Retschitzki, Alex de Voogt. (2004). *Moves in Mind.* London: Psychology Press.

Harris. (2021). *Gramedia Blog*. Retrieved from gramedia.com: https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/?srsltid=AfmBOoqjc4ik31R35Adov-xj4vJo5aybWdRHHTL3KOyoONr6P3ihdRlm

Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation.* Routledge.

Josslyn Amelie, Elda Franzia Jasjfi. (2023). ANALISIS VISUAL SPLASH ARTKARAKTER LUX PADA GAME“LEAGUE OF LEGENDS. *e-jurnal trisakti*, 226.

Kumparan. (2022, 9 5). *Berita Hari Ini*. Retrieved from Kumparan.com: https://kumparan.com/berita-hari-ini/6-silsilah-prabu-siliwangi-yang-terkemuka-di-masyarakat-1ybKCjZeN8E?utm_source=chatgpt.com

kumparan. (2024, 5 27). *Sejarah dan Sosial*. Retrieved from kumparan.com: https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/asal-usul-nyi-roro-kidul-dan-mitos-yang-berkembang-22p0Ng7E78z/full?

Kurniawan, H. (2022, 6 30). *Sindonews*. Retrieved from daerah.sindonews.com: https://daerah.sindonews.com/read/812875/29/prabu-surya-kencana-raja-tanpa-mahkota-pajajaran-yang-lari-ke-baduy-dalam-1656540417?

Kusuma, D. (n.d.). MITE “NYI POHACI SANGHYANG ASRI” SEBAGAI REFLEKSI. *kbi.kemdikbud*.

Lubis, H. A. (2023, 7 4). *Dibimbing*. Retrieved from dibimbing.id: https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design

Lukman Hadi Subroto, Widya Lestari Ningsih. (2021, 12 30). *kompas.com*. Retrieved from kompas.com: https://www.kompas.com/stori/read/2021/12/30/120000779/raden-kian-santang-putra-pajajaran-yang-menjadi-penyebar-islam?

Lukmantara, A. (2015, 5 16). *Sunda Siabah Blog's*. Retrieved from sundasiabah.blogspot.com: https://sundasiabah.blogspot.com/2015/05/prabu-surawisesa.html?

Museum Prabu Geusan Ulun. (2025). *Museum Prabu Geusan Ulun*. Retrieved from museumprabugeusanulun.org: https://www.museumprabugeusanulun.org/

Mustofa, M. A. (2023, 12 22). *laduni.id*. Retrieved from laduni.id: https://www.laduni.id/post/read/518041/biografi-nyai-rara-santang-ibunda-sunan-gunung-jati.html?

Nginwanun, M. (2023). Sejarah Maritim di Nusantara (Abad VII-XVI):. *Sejarah Maritim di Nusantara (Abad VII-XVI)*, 35.

Nila Sari Yusfa Sumayah, Dimas Krisna Aditya, Paku Kusuma. (2023). PERANCANGAN KARTU PERMAINAN LAGU DAERAH INDONESIA. *telkom university repository*, 9798.

Nurdyansa. (2025, 5 6). *biografiku.com*. Retrieved from biografiku.com: https://www.biografiku.com/biografi-sunan-gunung-jati/

Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *journal uny*, 34.

Paku Kusuma, Dharsono, Dwi Marianto, Guntur. (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 250-255.

Purnomo, A. (2022, 12 27). *detik jateng*. Retrieved from detik.com: https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6484378/legenda-nyi-blorong-sosok-panglima-kerajaan-ratu-kidul?

Redaksi Wartain. (2024, 7 31). *Wartain.com*. Retrieved from Wartain.com: https://wartain.com/raja-pajajaran-ke-v-ratu-nilakendra-memerintah-15-tahun/

Rizaldi Yusuf Ahmad, Dimas Krisna Aditya, Novian Denny Nugraha. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PERANG TERBUKA KESULTANAN ACEH 1873 – 1904 UNTUK USIA 11 – 15 TAHUN. *telkomuniversity.ac.id*, 1068-1087.

Sanjaya, Y. (2024, 1 28). *radarkuningan.com*. Retrieved from radarkuningan.disway.id: https://radarkuningan.disway.id/read/658144/profil-surawisesa-raja-pajajaran-pengganti-prabu-siliwangi-miliki-keturunan-jadi-penguasa-kuningan?

Sanjaya, Y. (2024, 2 2). *radarkuningan.com*. Retrieved from radarkuningan.disway.id: https://radarkuningan.disway.id/read/658414/4-fakta-ratu-nilakendra-

penerus-prabu-siliwangi-yang-menganut-aliran-sesat-gagal-mempertahankan-pajajaran?

Saputra, I. Y. (2018, 11 9). *Epos Regional*. Retrieved from regional.epos.id: https://regional.espos.id/minat-generasi-milineal-terhadap-sejarah-dan-budaya-rendah-ini-buktinya-951575

Sejarah dan Sosial, T. e. (2023, 11 29). *Sejarah dan Sosial*. Retrieved from kumparan.com: https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/mengenal-asal-usul-prabu-siliwangi-sang-pemimpin-pajajaran-21fnOhadwEi?

Suryana, E. (2018). Sejarah Prabu Siliwangi. *dosen.ikipsiliwangi.ac.id*, 8-89.

Telkom University. (2024, 7 8). *S1 Desain Komunikasi Visual*. Retrieved from https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/: https://bvcd.telkomuniversity.ac.id/dasar-dasar-desain-komunikasi-visual/

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual).* Jakarta Timur: Media Pressindo.

Tvnyaburuh. (2022, 6 16). *Tvnyaburuh*. Retrieved from Tvnyaburuh.com: https://tvnyaburuh.com/berita/sosok-raja-yang-menjadi-biang-kerok-runtuhnya-kerajaan-pajajaran-pasca-prabu-siliwangi-kakek-sunan-gunung-jati/

Universitas Pakuan. (2020, 1 17). *Universitas Pakuan*. Retrieved from unpak.ac.id: https://www.unpak.ac.id/berita/disayangkan-sejarah-pajajaran-tak-banyak-dikenal

Widya Lestari Ningsih, Nibras Nada Nailufar. (2021, 5 7). *kompas.com*. Retrieved from Raja-Raja Kerajaan Pajajaran: https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/07/154241079/raja-raja-kerajaan-pajajaran

Witabora, J. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. *media neliti*, 660.

Yunswantoro. (2022, 6 20). *Sindonews*. Retrieved from daerah.sindonews.com: https://daerah.sindonews.com/read/802783/29/kisah-ratu-nilakendra-raja-kelima-pajajaran-penganut-sekte-tantra-yang-mewajibkan-ritual-persetubuhan-1655647560

Yuswantoro. (2022, 10 17). *SindoNews*. Retrieved from daerah.sindonews.com: https://daerah.sindonews.com/read/914425/29/kisah-kerakusan-ratu-sakti-raja-pajajaran-yang-merampas-harta-rakyat-dan-menikahi-selir-ayah-1665958212

Zintkla, J. (2024, 11 24). *nnc*. Retrieved from netralnews.com: https://www.netralnews.com/meluruskan-sejarah-kematian-prabu-siliwangi-dan-makna-di-balik-legenda/N3h5aGJjKzJSUHNNcjZIWHlXd25FZz09