

ABSTRAK

Cadas Pangeran merupakan situs sejarah penting yang terletak di Sumedang, Jawa Barat. Jalan ini memuat kisah perjuangan, perlawanan, dan diplomasi antara bangsawan lokal, khususnya Pangeran Kornel, dengan pemerintahan kolonial Belanda pada abad ke-19, tepatnya pada masa pembangunan Jalan Raya Pos (*De Grote Postweg*) oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* sebagai media edukatif yang dapat memperkenalkan narasi sejarah Cadas Pangeran kepada remaja berusia 13 hingga 18 tahun. Permainan ini dirancang untuk menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan tujuan mengubah pendekatan pembelajaran sejarah yang cenderung kaku menjadi pengalaman yang menyenangkan dan inovatif. Proses perancangan menggunakan pendekatan desain komunikasi visual yang dipadukan dengan kajian sejarah, serta menerapkan metode kualitatif melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan studi pustaka terkait sejarah Cadas Pangeran serta mekanisme permainan *board game*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode matriks perbandingan. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *board game* edukatif yang mengangkat narasi sejarah Cadas Pangeran serta memperkenalkan berbagai elemen budaya Sumedang Larang, seperti senjata tradisional, nilai-nilai kepemimpinan, dan simbol-simbol lokal.

Kata kunci: Cadas Pangeran, *board game*, media edukasi, sejarah lokal, warisan budaya.