

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa Hindia Belanda merupakan masa Indonesia masih di bawah pemerintahan kolonial Belanda. Masa tersebut memiliki banyak cerita dan sejarah, dari zaman prasejarah, masa kerajaan, hingga masa perjuangan kemerdekaan melawan penjajah asing. Salah satu bukti sejarah pada masa penjajahan Belanda yaitu dibangunnya Cadas Pangeran, salah satu situs bersejarah yang terletak di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Nama ini merujuk pada sebuah jalan yang dipahat di lereng batu cadas di kawasan pegunungan, yang menghubungkan Bandung dan Cirebon. Di balik keberadaan jalan ini tersimpan kisah perjuangan, perlawanan, dan diplomasi antara bangsawan lokal, khususnya Pangeran Kornel, dengan pemerintah kolonial Belanda pada abad ke-19, tepatnya pada masa pembangunan Jalan Raya Pos (*De Grote Postweg*) oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels (Imanuddin, 2019).

Pembangunan jalan raya pos yang membentang lebih dari 1000 kilometer dari Anyer hingga Panarukan adalah proyek besar yang digagas oleh pemerintah Belanda untuk keperluan militer dan administratif. Namun, proyek ini seringkali dilaksanakan dengan cara-cara yang memaksakan, seperti kerja paksa dan pengambilan sumber daya dari masyarakat setempat. Di wilayah Sumedang, pembangunan jalan yang melintasi daerah berbatu terjal mengakibatkan penderitaan bagi penduduk lokal. Pangeran Kornel, yang saat itu menjabat sebagai Bupati Sumedang, menentang perlakuan semena-mena tersebut dan terkenal karena keberaniannya melawan Daendels. Dikisahkan bahwa dalam protesnya, ia bahkan mengangkat keris sebagai simbol perlawanan yang hingga kini dikenang melalui patung Cadas Pangeran.

Kisah Cadas Pangeran memiliki nilai-nilai sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Prof. Dr. Dinn Wahyudin, M.A di Portal Berita Universitas Pendidikan Indonesia (2024), memperkenalkan sejarah di

balik nama Cadas Pangeran dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya menjadi pemimpin yang memiliki karakter kepemimpinan yang berani dan cerdas, yang mencintai rakyat atau masyarakatnya dan melakukan segala tindakan dan program untuk kesejahteraan rakyatnya. Fenomena sejarah ini menarik untuk dikaji lebih dalam karena mencerminkan dinamika hubungan antara penguasa lokal dan pemerintah kolonial, serta bagaimana narasi lokal membentuk identitas dan ingatan kolektif masyarakat Sumedang hingga hari ini. Selain itu, Cadas Pangeran juga menyimpan nilai-nilai penting dalam aspek sosial, budaya, dan nasionalisme yang relevan dengan studi sejarah dan pendidikan karakter.



Gambar 1. Jalan Cadas Pangeran tahun 1910

Sumber: <https://www.historia.id/>

Dalam perancangan ini guna memperkenalkan kisah Cadas Pangeran akan menggunakan media *board game*. Menurut Pratiwi (2019), *Board game* atau papan permainan berfungsi sebagai sarana edukasi yang menyenangkan dan menghibur di mana dan kapan saja. *Board game* adalah permainan yang menggunakan papan yang dirancang khusus oleh desainer dan dilengkapi dengan komponen (Thompson, 2007). Terdapat beberapa penelitian, salah satunya yaitu (Astuti, 2021), menjelaskan rendahnya minat anak remaja dalam mempelajari sejarah disebabkan oleh kurangnya rasa ingin tahu, kejenuhan

dalam pembelajaran dan juga pengaruh perkembangan budaya luar yang semakin cepat.

Penggunaan *board game* sebagai media perancangan ini dikarenakan informasi mengenai sejarah Cadas Pangeran sudah disajikan dalam bentuk teks dan tulisan yang dikemas dengan media buku yang berjudul “pangeran Kornel: peristiwa Cadas Pangeran” yang ditulis oleh Yuliadi Soekardi dan U. Syahbudin, media artikel seperti Historia.ia dan situs web seperti Kompas atau SI SEMAR (Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Sumedang). Sementara itu, menurut (Indar Sawitri dkk., 2024), metode pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks seringkali kurang mampu mengakomodasikan kebutuhan serta minat seluruh siswa. Terutama pada zaman kini yang terbiasa dengan lingkungan yang memberikan rangsangan visual dan stimulasi, pembelajaran dengan pendekatan tersebut cenderung membuat siswa menjadi pendengar dan mengakibatkan proses belajar yang monoton dan tidak memicu rasa ingin tahu serta kreativitas siswa.

Perancangan *board game* akan ditargetkan untuk dipasarkan kepada remaja dengan usia 13-18 tahun. Menurut Ahyani dan Astuti (2018), masa remaja umumnya berlangsung sekitar umur 13-18 tahun dan merupakan masa peralihan anak dari masa anak-anak ke masa dewasa. Dalam masa emas ini, perkembangan anak mencapai kematangan secara fisik, mental, sosial maupun emosional. Pada masa remaja, perkembangan yang pesat dapat menimbulkan berbagai problematika internal maupun eksternal bagi anak, salah satunya yaitu problematika yang berkaitan dengan perkembangan perilaku sosial dan moralitas. Masa remaja dijelaskan sebagai masa *social hunger* atau kehausan sosial yang diukur dari keinginan anak untuk bergaul dan diterima dalam lingkungan kalangan sebaya atau sepelebarannya (*peer group*). Dengan perancangan ini, anak remaja dapat menerima suatu informasi serta bersosialisasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan keluarga.

Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan urgensi perancangan media edukasi untuk mengenalkan kisah Cadas Pangeran kepada kalangan

remaja menggunakan media yang lebih interaktif seperti *board game* sebagai bentuk pembelajaran nilai-nilai serta moral dari kisah sejarah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Minat mencari tahu mengenai kisah Cadas yang masih minim di kalangan remaja.
- b. Media edukasi pengadaptasian kisah Cadas Pangeran yang kurang interaktif dalam masyarakat, khususnya kalangan remaja.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* sebagai media edukasi untuk memperkenalkan kisah di balik Cadas Pangeran bagi remaja?

1.4 Tujuan Perancangan

Menurut pembahasan pada latar belakang, tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi sebagai media memperkenalkan kisah di balik Jalan Cadas Pangeran untuk remaja.

1.5 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apa
Memperkenalkan sejarah Cadas Pangeran kepada remaja.
- b. Mengapa
Kurangnya ketertarikan anak remaja Indonesia untuk mencari tahu atau mempelajari sejarah dan kebudayaan di Indonesia.

c. Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk remaja, baik perempuan maupun laki-laki, berusia 13-18 tahun yang memiliki kegemaran dalam memainkan *board game* dan memiliki ketertarikan mengenai peristiwa sejarah dan budaya Indonesia.

d. Di mana

Lokasi yang ditentukan sebagai referensi perancangan ini adalah Museum Prabu Geusan Ulun yang terletak di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

e. Kapan

Batasan waktu yang ditetapkan untuk pengambilan data dan pengolahan data untuk perancangan ini adalah Maret sampai 26 Juni tahun 2025.

f. Bagaimana

Perancangan *board game* yang mengadaptasi kisah sejarah Cadas Pangeran dengan aspek-aspek visual yang terinspirasi serta referensi dari kebudayaan Sumedang Larang.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif melalui kuesioner, wawancara, observasi dan studi pustaka dengan pendekatan desain komunikasi visual dan sejarah. Menurut Bogdan dan Taylor (1992) yang dikutip dari buku Metodologi Penelitian oleh V. Wiratna Sujarweni (2023), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan tanpa menggunakan prosedur-prosedur statistika ataupun cara kuantifikasi (pengukuran). Secara umum, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk penelitian dengan tema kehidupan masyarakat, sejarah, aktivitas sosial, dan sebagainya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan dijawab oleh responden (Sugiyono, 2017). Kuesioner pada perancangan ini

akan disebarikan secara daring kepada remaja berusia 13 hingga 18 tahun yang berdomisili di Kota Jakarta, Bandung, Bekasi, dan sekitarnya

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai sebuah masalah atau tema yang diangkat dalam penelitian dengan cara tanya jawab (Sujarweni, 2023). Pelaksanaan wawancara dilakukan bersama Pak Abdul Sukur sebagai salah satu anggota yayasan keluarga pendiri Museum Prabu Geusan Ulun yang merangkap sebagai pemandu dan penanggung jawab perawatan keris-keris yang terdapat di museum tersebut.

c. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mendapatkan informasi dengan melakukan pengamatan atau evaluasi terhadap suatu peristiwa atau kejadian untuk menyajikan gambaran nyatanya (Sujarweni, 2023). Observasi akan dilakukan dengan mendatangi langsung Museum Prabu Geusan Ulun dan daerah sekitarnya untuk mendokumentasikan serta memahami lebih dalam mengenai koleksi kebudayaan Sumedang Larang dan aktivitas atau kegiatan yang diselenggarakan oleh museum guna mempertunjukkan dan melestarikan budaya Sumedang Larang.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau Studi Dokumen merupakan pengumpulan data kualitatif yang tersimpan dalam dokumentasi dengan sifat tanpa batas ruang dan waktu sehingga dapat dipakai untuk mendalami informasi di masa silam (Sujarweni, 2023). Studi pustaka dilakukan dengan melakukan analisis literatur melalui artikel-artikel mengenai peristiwa Cadas Pangeran dan budaya Sumedang Larang.

1.6.2 Metode Analisis Data

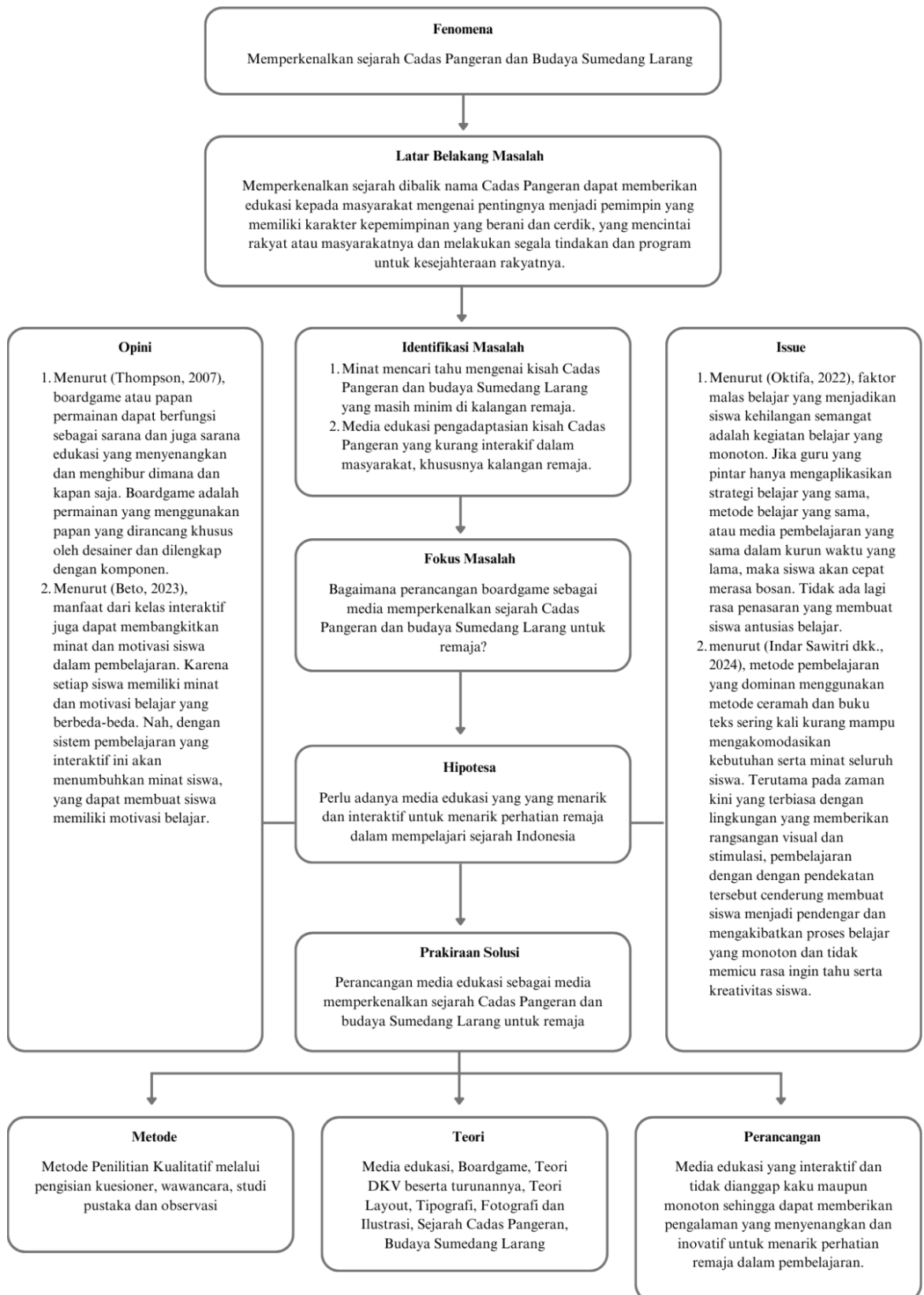
Perancangan ini menggunakan metode analisis data matriks perbandingan. Menurut Sjachran Basah (1994), perbandingan adalah suatu cara dalam melakukan pengkajian atau penelitian dengan membandingkan dua atau lebih

objek kajian, dengan tujuan untuk memperluas serta memperdalam pemahaman terhadap objek yang diteliti. Dalam perancangan ini, objek perbandingan yang digunakan merupakan produk sejenis.

1.6.3 Metode Analisis Strategi

Dalam perancangan ini, metode analisis strategi yang digunakan adalah analisis AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Menurut Chen Ya Li dan Huang Tao Ze (2012) yang dikutip oleh (Meilyana, 2018), AISAS adalah pengembangan AIDMA (*Attention, Interest, Demand, Memory, Action*) yang awalnya digunakan dalam pemasaran tradisional, kemudian dikembangkan agar sesuai dengan era internet, menggunakan internet untuk mempermudah mengakses dan membagikan informasi.

1.7 Kerangka Berpikir



1.8 Pembabakan

Laporan ini tersusun dengan sistematis dan terstruktur supaya lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian mengenai sejarah Cadas Pangeran dan kebudayaan peninggalan Sumedang Larang, disertai dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup, metodologi penelitian, serta kerangka berpikir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan dalam perancangan *board game* ini, yaitu teori mengenai manfaat dan jenis-jenis media edukasi, tata cara serta konsep perancangan *board game*, teori dasar desain komunikasi visual, teori adaptasi, serta teori tentang pengertian sejarah dan budaya.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini memuat kumpulan data mengenai sejarah Cadas Pangeran, kebudayaan Sumedang Larang, serta data mengenai target sasaran dari perancangan ini yang diperoleh melalui metode pengumpulan data. Bab ini juga mencakup analisis karya sejenis sebagai referensi dalam perancangan *board game*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai konsep, dasar, hasil, serta visualisasi dari perancangan media *board game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan akhir mengenai proses perancangan, mulai dari pengumpulan data hingga hasil akhir perancangan *board game*, serta saran bagi peneliti lain yang akan meneliti tema serupa.