

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI SISINGAMANGARAJA XII UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DARI SUMATERA UTARA BAGI REMAJA

Raja Abdul Aziz Harahap , R. Hadapingrani Kusumohendarto

¹Desain Komukasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta

²Desain Komukasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta

Email: rajaabdul1004@gmail.com

Absrak

Peristiwa masa lalu merupakan sejarah yang penting dikenang untuk menghargai jasa pelaku sejarah tersebut. Cara yang tepat untuk mengenang jasa pelaku sejarah yakni dengan menceritakan kembali kisah yang mereka alami. Perjuangan yang mereka lakukan penting untuk dikenang generasi selanjutnya untuk mewariskan nilai-nilai kebangsaan. Satu di antara pelaku sejarah bangsa kita yang tidak boleh dilupakan adalah pahlawan nasional dari Sumatera Utara yakni Sisingamangaraja XII. Ia adalah pahlwan nasional Indonesia yang berjuang melawan penjajah Belanda di tanah Batak. Cara menceritakan kembali kisah dan perjuangan raja Sisingamangaraja XII yakni dengan permainan *board game*. Permainan *board game* merupakan satu permainan papan yang disukai remaja karena dimainkan bersama teman secara interaktif. Perancangan game yang penulis lakukan agar remaja Indonesia lebih tertarik mengetahui dan mengenang sejarah perjuangn pahlawan Sisingamangaraja XII dengan cara yang lebih mengasikkan juga menyenangkan.

Kata Kunci : Sejarah, Pahlawan Sisingamanagaraja XII, Permainan *Board Game*

I. LATAR BELAKANG

Menurut (Yussi Martha, 2023) mempelajari sejarah dapat membantu manusia mengidentifikasi pola, memahami asal mula konflik serta mencari solusi yang lebih baik untuk masalah yang dihadapi saat ini. Sejarah tidak hanya membuat manusia tahu akan masa lalu, tetapi juga membantu manusia untuk mengenali pengaruh peristiwa masa lalu terhadap masa depan. Bagi bangsa Indonesia, sejarah yang kental dipelajari di Lembaga Pendidikan adalah sejarah pahlawan yang berjuang dengan jiwa dan raganya dengan tujuan membebaskan bangsanya dari cengkeraman penjajahan bangsa lain.

Satu di antara pahlawan nasional tersebut adalah pahlawan yang berasal dari wilayah Sumatera Utara, khususnya daerah Batak Toba yakni Sisingamangaraja XII. Pahlawan yang berani melakukan perlawanan kepada kolonial Belanda untuk membebaskan Masyarakat Batak dari kekuasaan Belanda yang kemudian dikenal dengan perlawanan Perang Batak tahun 1878 hingga tahun 1907. Pahlawan nasional yang gugur dalam perang gerilya ini menjadi topik yang diangkat dalam karya ini.



Gambar 1. Foto Monumen Sisingamangaraja XII di jalan Sisingamangaraja, Kota Medan.
(Foto: dokumen pribadi)

Sementara itu, bermain merupakan suatu kegemaran manusia terutama masa anak-anak dan kaum remaja serta pelajar. Bentuk permainan yang sangat digemari remaja pelajar pada era digital saat ini adalah bermain *game online*. Kalangan remaja pelajar menghabiskan banyak sekali waktu mereka untuk bermain media *game online*. Oleh karena itu pula penulis mengangkat topik perancangan *board game* untuk mengenalkan sejarah pahlawan nasional Sisinga,managaraja XII dari tanah Batak kepada kalangan remaja dalam karya ini.

Board game merupakan permainan yang dimainkan di atas papan fisik dimana pemain diharuskan melakukan tugas tertentu untuk mengalahkan pemain lain dan mengumpulkan poin. *Board game* memiliki sejarah panjang dari tahun 2000 – 3000 Sebelum Masehi (SM) dengan ditemukannya jenis *board game* seperti *Hounds And Jackals* dan *Mehen*. Menurut (Wirawan, 2023) karena sejarah yang panjang dan terjadinya perkembangan terus maka dentuk permainan ini terdiri atas *board game* tradisional seperti ular tangga, congklak, ludo dan catur; dan *board game* modern yang penciptaannya resmi dirilis oleh penerbit sebagai pemilik hak cipta.

- ***Board game Tradisional*** yaitu *board game* yang tidak diketahui perancang dan penciptanya sehingga menjadi milik publik.
- ***Board game modern*** yang perancang atau penciptanya diketahui atau dirilis oleh penerbit sebagai pemilik hak publikasi.

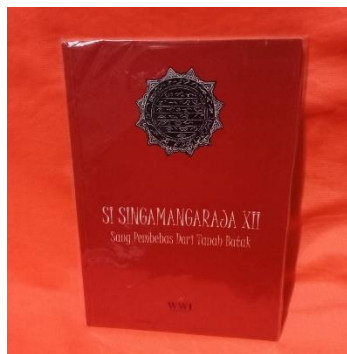
Boardgame memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan kelebihan boardgame antara lain membantu anak-anak berinteraksi satu sama lain, memberi kesempatan keluarga untuk berkumpul menghidupkan kreativitas dan pemecahan masalah, melatih otak, dan tentunya menyenangkan untuk dimainkan. Sedangkan kekurangan board game adalah hanya orang tertentu saja yang menyukai board game, mudahnya kehilangan potongan board game, adanya Batasan umur, beberapa board game membutuhkan waktu yang lama untuk bermain, sebagian orang mengira boardgame hanya untuk anak kecil.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan *board game* adalah metode kualitatif dan metode *design thinking*.

2.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara menganalisis, memahami, dan membaca untuk mendapat informasi yang dibutuhkan. Menurut (Asy'ari, 2023) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal dan artikel ilmiah.



Gambar 2. Buku Si Singamangaraja XII Sang Pembebas Dari Tanah Batak
(Sumber: Tokopedia)

2.2 Metode *Design thinking*

Design thinking ialah sebuah proses berulang, pemahaman pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan masalah untuk mengidentifikasi strategi serta solusi yang tidak terlihat dengan tingkat pemahaman. *Desain thinking* adalah pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan suatu masalah (Swarnadwitya, 2020).

Beberapa tahapan dalam proses *desain thinking*:

a. *Empathize*

Untuk mendapatkan sebuah ide dan gagasan serta empati pada subjek untuk memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang sedang dihadapi.

b. *Define*

Pengumpulan informasi yang sebelumnya dikumpulkan di tahap *empathize* harus diamati agar masalah inti dapat diidentifikasi.

c. *Ideate*

Setelah latar belakang masalah diidentifikasi ide untuk menyelesaikannya harus dibuat sebagai pencetus pemecahan masalah.

d. *Prototype*

Setelah ide dicetuskan purwarupa bisa dibuat sebagai ilustrasi proses bagaimana terciptanya board *game* strategi.

e. *Test*

Test dilakukan untuk memantau bagaimana produk yang dibuat agar sempurna dengan mendapatkan *feedback* atau masukan dari *target audience* yang diuji.

III. HASIL PEMBAHASAN

3.1 Sisingamangaraja XII

Sisingamangaraja XII dengan nama asli *Ompu Pulo Batu (Patuan Bosar)*, lahir tahun 1849 di Bakkara, Tapanuli Utara. Diangkat menjadi raja tahun 1867 setelah menunjukkan kemampuannya. Calon Sisingamangaraja harus dapat mencabut *Piso Gaja Dompok* dari sarungnya. *Piso Gaja Dompok* adalah senjata magis milik Sisingamangaraja yang digunakan untuk menyeleksi calon Sisingamangaraja berikutnya.

Pada akhir tahun 1877 Sisingamangaraja XII mengajak raja-raja dan panglimanya untuk berunding dan membahas apakah akan menyerang dan mendiamkan saja daerahnya dikuasai oleh Belanda. Hasil mufakat diambil keputusan '*pulas*' (menyatakan perang sesuai adat Batak) terhadap Belanda. Desas desus penyerangan Sisingamangaraja XII ini dilaporkan Zendeling Nommensen kepada Residen Boyle. Berdasarkan laporan itulah pihak Boyle mengirimkan bantuan sedadu ke Silindung.

Menjelang penyerangan itu Sisingamangaraja menulis surat ke Boyle yang isinya bahwa rencana penyerangan Sisingamangaraja hanya desas desus belaka, tidak ada niat dari Sisingamangaraja untuk menyerang Belanda dan mendatangkan pasukan dari Aceh. Sebaiknya serdadu Belanda diperintahkan untuk pulang. Boyle menjawab surat itu, namun jawabannya terlambat diterima oleh Sisingamangaraja. Mengetahui pasukan Belanda yang didatangkan ke Sipoholon membuat Sisingamangaraja menjadi kecewa. Pengiriman pasukan itulah yang membuat pecahnya perang Batak formal di Sumatera Utara.

Perlawanan pasukan Sisingamangaraja secara bergerilya terus terjadi pasca Perang Batak 1. Strategi perlawanan yang dilakukan tarik ulur. Adakalanya pasukannya berhasil menyerang, membakar benteng-benteng Belanda yang ada, namun ketika pasukannya tidak kuat menghadapi Belanda mereka harus mundur dan mengungsi. Sisingamangaraja bahkan melakukan pelarian panjang selama 21 tahun menghindari kejaran Belanda. Sempat berlindung dan meminta bantuan ke Aceh. Setelah Belanda merasa aman dan lengah pasukan Sisingamangaraja datang menyerang dan demikian silih berganti.

Hingga suatu saat, pihak Sisingamangaraja terjepit oleh pasukan Belanda. Satu-satunya tempat yang tidak ada pasukannya ialah sebuah jurang yang sangat curam tetapi mereka memberanikan diri untuk turun ke jurang itu dan banyak pasukannya terluka. Belanda terus mengejar. Pihak Belanda memerintahkan agar Sisingamangaraja menyerah, namun Sisingamangaraja pantang menyerah dan terus melakukan perlawanan. Pada saat itu sebutir puluru mengenai jantung Sisingamangaraja, dan ia menghembuskan nafas terakhirnya pada perlawanan tersebut.

Sisingamangaraja adalah salah satu pahlawan nasional yang berperang melawan Belanda di Toba dan merupakan seorang raja dinasti Sisingamangaraja (1530 – 1907). Sisingamangaraja XII selain raja, dia adalah seorang yang besar (imam) yang dicintai oleh

masyarakat karena sikap baik dan dermawannya. Sisingamangaraja XII mendapat gelar pahlawan nasional pada tahun 1962.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Empathize (Empati)

Agar mendapat hasil yang diinginkan penulis mencari tahu bagaimana cara mendapatkan empati dari *target audience* yang diinginkan. Tahap pengambilan data yang dilakukan untuk perancang ini adalah dengan teknik pengambilan data sekunder. Teknik pengambilan data secara tidak langsung dari objek penelitian (Meita Sekar Sari, 2019). Acuan yang dipakai penulis adalah buku *Sisingamangaraja XII Sang Pembebas Dari Tanah Batak*. Buku sejarah singkat perjuangan Sisingamangaraja XII membebaskan tanah lahirnya dari jajahan para penjajah. Dengan cara seperti itu penulis mendapat ilustrasi bagaimana pertempuran Sisingamangaraja terjadi.

3.2.2 Define (Analisis Data)

Dalam melakukan sebuah perancangan, perancang harus mengetahui untuk siapa rancangannya ditujukan agar mendapat target pasar yang tepat. Langkah untuk mengetahui hal tersebut harus dilakukan dengan analisis 5W+1H (*what, who, when, why, where, how*) agar *target audience* dapat diketahui.

a. What (Apa)

Apa topik yang diangkat dalam perancangan ini? Topik yang diangkat dalam perancangan ini adalah perjuangan Sisingamangaraja XII melakukan perlawanan kepada para penjajah Belanda menaklukkan tanah Batak. Dikemas dengan media *board game* agar remaja pelajar tertarik dengan sejarah.

b. Who (Siapa)

Siapa saja yang akan menjadi *target audience* dalam perancangan ini? Untuk mengetahui *target audience* dapat dikelompokkan sebagai berikut. Umur 12 – 14 tahun, laki-laki dan perempuan, memiliki ketertarikan dengan sejarah, memiliki ketertarikan dengan *board game*, pelajar sekolah menengah.

c. When (Kapan)

Kapan waktu yang tepat untuk memainkan *board game* ini ? waktu yang tepat untuk memainkan *board game* ini adalah pada saat dilakukannya jam pembelajaran mengenai pahlawan nasional Indonesia atau pada saat kumpul keluarga untuk bermain permainan *board game* sambil belajar perjuangan Sisingamangaraja XII dalam pembebasan tanah Batak dari penjajah Belanda.

d. Where (Dimana)

Dimana latar lokasi yang di dipilih dalam perancangan *board game* tersebut? Lokasi yang dipilih adalah beberapa daerah yang pernah menjadi saksi bisu pertempuran Sisingamangaraja XII dengan Belanda yaitu Tapanuli Utara.

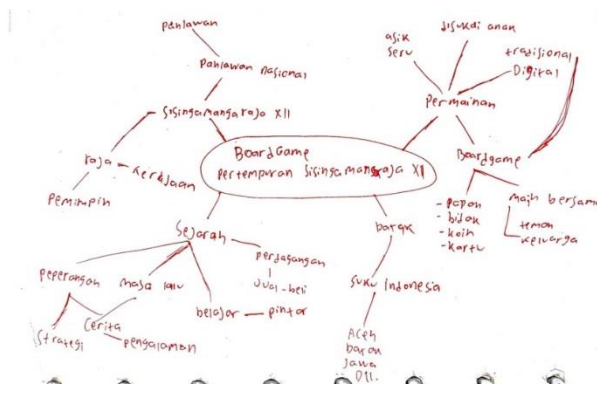
e. How (Bagaimana)

Bagaimana media *board game* ini menjadi penarik mempelajari sejarah pahlawan Indonesia? Media *board game* adalah salah satu pilihan yang menarik menyampaikan peristiwa untuk dibandingkan media konvensional seperti buku. Kaum remaja pelajar akan sangat senang bermain *board game* ini tanpa mereka tahu jika mereka sedang belajar sejarah pahlwan.

3.2.3 Idea (ide)

a. Brainstorming

Menurut (Darningwati, 2020) *brainstorming* bertujuan untuk mendapatkan ide dan gagasan dalam waktu yang relatif singkat. Sedangkan manfaat *brainstorming* adalah mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, mengalirkan ide baru, menganalisis ide, menentukan alternatif pemecahan masalah, merencanakan langkah dan kegiatan untuk memperbaiki masalah.



Gambar 3. Proses Brainstorming
(Sumber: dokumen pribadi)

b. Moodboard

Moodboard adalah sebuah media dimana seluruh referensi dimasukkan ke dalamnya agar desain yang dibuat sesuai dengan ide yang didapat. Menurut (Luh Maharani Tanaya, 2022) *moodboard* merupakan media dengan menyajikan suatu konsep atau masalah yang dihadapi dengan proses pengembangan ide. *Moodboard* juga dibuat agar desainer memiliki pedoman untuk mendesain. *Board game* adalah sebuah permainan yang dimainkan di atas papan yang memiliki 2 atau lebih pemain yang memainkan gamenya.

Menurut Berland dan Lee (Ratminingsih, 2018) dalam *board game* merupakan sebuah aktivitas permainan yang dimainkan secara berkelompok, dapat mengarahkan pemain untuk bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Board game sendiri memiliki beberapa jenis gaya bermain seperti *Area Control Board Game*, *Card Based Strategy Game*. *Area Control Board Game* adalah pemain memperebutkan wilayah pada peta sedangkan *Card Based Strategy Game* adalah jenis board game yang mengumpulkan *victory point* untuk mengalahkan lawan dan memenangkan permainan.



Gambar 4. Moodboard Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

c. Konsep Verbal

Dengan perancangan ini diharapkan para remaja tertarik dengan sejarah pahlawan Indonesia Sisingamangaraja XII. Pertempuran Sisingamangaraja XII adalah judul yang tepat untuk *board game*. Tema yang dibawakan hanya tentang pertempuran Sisingamangarajanya saja dan tidak terlalu banyak membahas tentang unsur lain seperti budaya, agama. Isi *board*

game ini ialah membahas ringkas perjuangan Sisingamangaraja XII dalam usahanya melawan Belanda. *Board game* ini mmengisahkan bagaimana awal mula konflik sampai kalahnya Sisingamanagaraja dalam pertempuran.



Gambar 5. Judul dari Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

d. Konsep Visual

Dalam perancangan *board game* strategi ada banyak elemen-elemen yang terlibat dalam tema perang seperti *scene* penyerangan, *scene* pertahanan, dan *scene* penyeragaman yang memberikan informasi kepada pemain jika permainan ini adalah permainan peperangan. Komunikasi visual adalah proses penyampaian pesan dari komunikator untuk berkomunikasi dengan simbol atau lambang-lambang visual (Prasetyo, 2006). Konsep visual yang memiliki tema peperangan tetapi masih tetap menyenangkan untuk dimainkan oleh kalangan remaja serta warna yang merah yang dominan pada *board game* ini bermaksud bendera Kerajaan Sisingamangaraja XII pada masa perang melawan pasukan Belanda.

3.1.4 Prototype (Purwarupa)

Prototype atau purwarupa yang disajikan adalah pengaplikasian komponen komponen *board game* yang sudah dibuat. Pada perancangan ini desainer mengambil ide dari sebuah *board game* yaitu *stratego*. Sebuah permainan strategi *worker replacement* atau pemindahan pion dan *card game* atau game kartu yang digabungkan untuk mendapatkan hasil bermain yang baru. *Board game* memiliki cerita sejarah akan perjuangan Sisingamangaraja dalam mengalahkan Belanda. Dalam *board game* terdapat beberapa komponen seperti, bidak yaitu pion, papan, kartu serang dan kartu bertahan, koin, token, dan bendera yang seluruh komponen ini berguna dalam permainan.

Permainan *board game* ini, pemain harus memundurkan bidak musuh untuk memperoleh kemenangan, agar kesan peperangan lebih melekat pemain diberikan kartu untuk

menyerang dan bertahan dari serangan musuh dan jika 3 bidak musuh masuk ke dalam *area base* saat bidak benderanya sudah dikibarkan maka pemain memperoleh kemenangan. Pemain juga harus memperhatikan jumlah koin yang ada jika jumlah koin yang dimiliki pemain habis maka dinyatakan kalah dalam permainan.

a. Kemasan

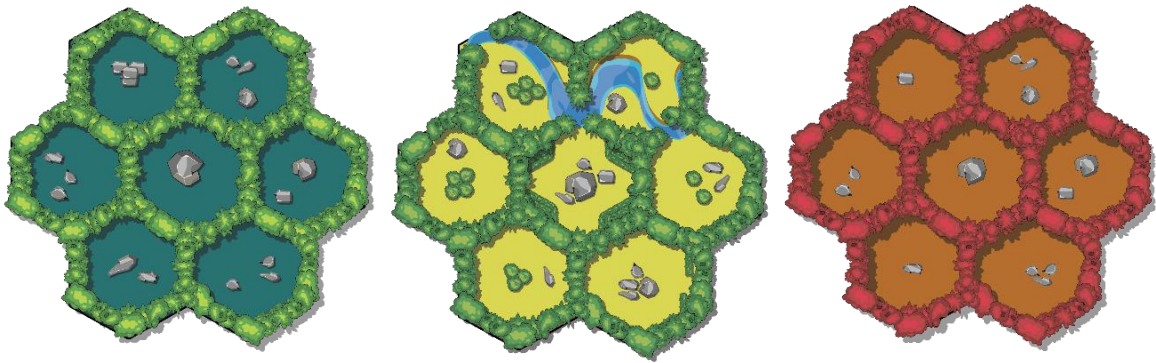
Kemasan yang digunakan pada *board game* ini memiliki fungsi sebagai pelindung dari *board game* dan juga memperindah tampilan *board game*. Menurut (Cenadi, 2000) fungsi dari kemasan adalah pelindung produk dari kerusakan, kemasan juga memiliki fungsi sebagai identifikasi produk agar tidak tertukar oleh pesaing, dan kemasan berfungsi sebagai daya Tarik dari sebuah produk. Maka kemasan board game dibuat sebagai pelindung, identitas, dan daya Tarik dari board game itu sendiri. Ukuran board game adalah Panjang 15,5 x 19,5 x 6,5



Gambar 6. Kemasan *Board Game*
(Sumber: dokumen pribadi)

b. Papan

Dalam permainan *Board game* pertempuran Sisingamanagaraja komponen yang terdapat di dalamnya adalah papan yang berfungsi sebagai jalurnya permainan agar pemain memiliki arena bermain yang sama, papan ini memiliki daerah yang berbeda-beda sesuai jarak dari *base* lawan, semakin dekat dengan base lawan maka koin yang harus dibayar untuk maju ke depan akan semakin tinggi. Bahan yang dipakai untuk pembuatan board game ini adalah kertas kappa 3mm.



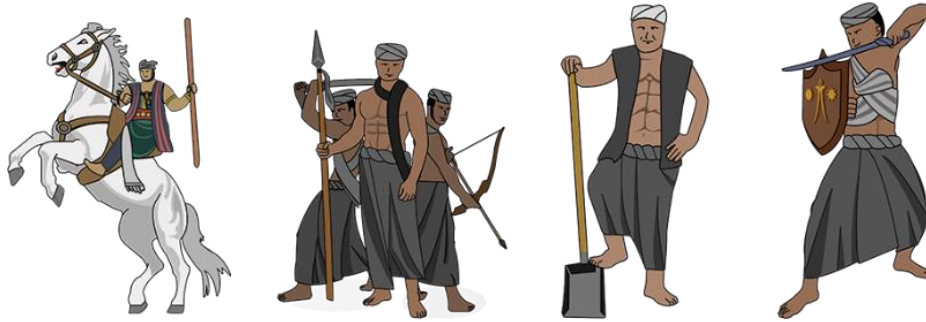
Gambar 7. Papan Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

c. Bidak

Bidak atau pion berfungsi sebagai karakter pemain yang bisa dimainkan dan memiliki poin serangan dan poin perlindungan yang berbeda. Contohnya Bidak Sisingamangaraja XII yang menaiki kuda kesayangannya *Si Hapas Huli* adalah bidak penyerang yang memiliki poin serang lebih tinggi dari bidak lainnya namun pertahanan dari bidak ini cenderung lebih lemah sama seperti bidak Van Dallen yaitu perwira yang diutus Belanda untuk menangkap Sisingamanagaraja XII. Bidak perisai berfungsi sebagai pelindung jika pemain yakin musuh tidak memiliki poin serang yang cukup untuk menyerang, bidak tantara yaitu bidak ini tidak memiliki kekuatan yang besar namun bisa menjadi tumbal atau pancingan untuk musuh, dan yang terakhir adalah bidak pekerja kegunaan bidak ini adalah sebagai penghancur barikade musuh. Bidak berbahan dasar stand akrilik.



Gambar 8. Bidak Pihak Beland
(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 9. Bidak Pihak Sisisngamanagaraja XII
(Sumber: dokumen pribadi)

d. Token

Dalam *board game* ini terdapat token yang berfungsi sebagai kesempatan atau jebakan yang akan pemain dapat pada awal game, beberapa kesempatan yang dapat pemain dapatkan jika mendapatkan token adalah mendapatkan 3 koin bonus dan jika pemain mendapat token kartu maka pemain dapat mengambil kartu sebelum pertempuran kartu dimulai, jika pemain mendapatkan bidak jebakan maka pemain tidak dapat bermain selama 1 putaran. Jika 1 pemain mengambil 6 token di daerahnya, maka pemain boleh mengambil 1 kartu yang ada di *deck* setiap gilirannya yang menandakan pertempuran kartu dimulai dan pion bendera harus di letakkan di sebelah papan base. Bahan dasar token adalah kertas kappa 3mm.



Gambar 10. Token Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

e. Kartu

Kartu digunakan sebagai poin serang, bertahan dan melakukan aksi seperti mengambil koin, ambil kartu lawan atau mengembalikan seluruh kartu lawan ke dalam *deck* kartu, untuk kartu serang dan kartu bertahan memiliki poin serang tersendiri mulai dari 1 – 3 poin, namun jika pemain mendapatkan kartu spesial seperti yang memiliki *icon* tersendiri artinya kartu yang poin yang ada pada kartu itu menjadi tidak terbatas atau tak terkalahkan, kartu spesial lainnya adalah kartu barikade dimana jika pemain mendapat kartu tersebut maka pemain dapat

mengambil papan barikade dan menutup jalur papan yang diinginkan sesuai dimana bidak tersebut di letakkan. Seluruh kartu yang dipakai harus dikembalikan lagi ke dalam *deck* agar pemain dapat terus berlangsung, jumlah kartu yang hanya dimiliki oleh pemain hanyalah 3 buah kartu saja. Bahan dasar kartu adalah Art Carton 210.



Gambar 11. Kartu Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

f. Koin

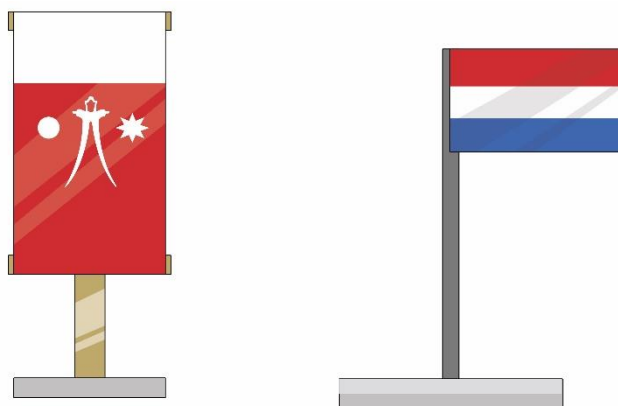
Dalam *board game* ini koin digunakan jika pemain melewati wilayah lawan atau sebagai pajak jika pemain memasuki wilayah lawan, ada tiga cara mengumpulkan koin yaitu berjalan di wilayah sendiri, mendapatkan token koin atau pemain dapat mencuri koin dari pemain lawan dengan menggunakan kartu pencuri sebagai bukti jika pemain ingin mencuri kartu lawan. Koin berbahan dasar stiker dan kertas kappa.



Gambar 12. Koin Board Game
(Sumber: dokumen pribadi)

g. Bendera

Bendera digunakan agar pemain mudah mengetahui posisi mana pemain berpihak yakni Sisingamangaraja XII atau Belanda dan sebagai penanda pertempuran kartu sudah dimulai yang sebelumnya pemain hanya mengumpulkan koin dan kartu persiapan untuk terus berjalan kedepan dan menghabiskan bidak musuh. Jika pemain yang sudah meletakkan bidak bendera di sisi samping papan arena base maka ia harus berusaha untuk bertahan atau menyerang sebelum 3 bidaknya masuk ke arena base, jika 3 bidak yang ia miliki masuk ke area game setelah bidak bendera di letakkan di sisi papan base maka pemain akan kalah. Bahan dasar dari bendera adalah stand akrilik



Gambar 13. Bidak Bendera Kerajaan Sisingamanagara XII dan Bendere Belanda
(Sumber: dokumen pribadi)

h. Tata Cara Bermain

Untuk permainan *board game* ini hanya dibutuhkan 2 pemain yang masing masing memiliki pihak yang bermusuhan seperti Sisingamanagara XII dan Belanda seluruh asset yang ada harus dibagi dua kecuali koin dan kartu.

Komponen *Board Game*

- Jumlah Papan : 8 Buah (1 papan base, 1 papan hutan biru, 2 papan hutan kuning)
- Jumlah Bidak : 8 Buah (1 bidak serang, 1 bidak pertahanan, 2 bidak pasukan, 1 bidak pekerja)
- Jumlah Token : 18 Buah (6 token koin, 6 token jebakan, 6 token ambil kartu)

- Jumlah Kartu : 26 Buah (6 buah kartu serang, 6 buah kartu bertahan, 2 buah kartu aksi, 2 buah kartu buang, 4 buah kartu pencuri, 1 buahkartu spesial serang, 1 buah kartu spesial bertahan, 4 buah kartu barikade)
- Jumlah Bendera : 2 Buah (Bendera Sisingamanagaraja dan bendera Belanda)
- Jumlah Koin : 80 Buah Koin

Pemain harus Menyusun papan arena sesuai harga koin (harga rendah di depan dan harga tinggi di belakang).

Cara Bermain

- Seluruh bidak harus diletakkan di arena base. Posisinya bebas.
- Pemain harus mengocok token rahasia dan membagikannya dengan jumlah 12 token di setiap pemain.
- Pemain mendapatkan token rahasia yang telah diacak dan meletakkannya 3 token rahasia di setiap papan.
- Pemain diwajibkan untuk mengocok kartu permainan dan meletakkannya di sisi papan arena dengan sisi yang dibalik.
- Pemain harus maju secara bergiliran dan mengoleksi 8 token rahasia.
- Pemain yang telah mengoleksi 8 token rahasia diharuskan untuk meletakkan bidak bendera di sebelah papan arena base. (deklarasi perang).
- Setelah semua token rahasia dikoleksi pemain dapat mengambil kartu di deck pada setiap giliran permainan.
- Jika pemain ingin menyerang lawan, poin kartu serangan harus lebih banyak dari poin perlindungan lawan, dan jika poin pertahanan lebih banyak dari poin penyerangan maka sang penyerang yang harus mundur ke arena base.
- Setiap kartu yang telah digunakan harus dikembalikan ke deck kartu.
- Pemain yang mendapat kartu barikade dapat menukarkan kartu tersebut dengan papan barikade untuk melambatkan pergerakan lawan.
- Pemain yang ingin menghancurkan papan barikade lawan diharuskan meletakkan bidak Pekerja di area barikade.
- Jika 3 bidak pemain berada di papan base dengan bidak bendera yang dikibarkan, maka pemain itu kalah, dan permainan selesai.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Sejarah sangatlah penting bagi generasi bangsa. Lewat peristiwa sejarah kita mengetahui masa lalu. Dari pemahaman masa lalu itu generasi bisa merancang masa depan yang lebih baik. Sayangnya karena sejarah lebih sering diuraikan melalui buku teks saja menyebabkan generasi remaja dan pelajar kurang tertarik pada sejarah.

Board game merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kekurangtertarikan tersebut. Dengan *board game* para remaja tidak merasa bahwa mereka sedang belajar mengenai sejarah karena dalam bermain *board game* mereka secara interaktif melakukan strategi permainan.

Board game edukasi sejarah perlawanan Sisingamangaraja melawan Belanda ini diciptakan untuk menghargai jasa pahlawan dengan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, kegiatan bermain yang dilakukan selama pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Ananda Wini Rosarian, 2020).

4.2 Saran

Penulis menyadari banyak hal yang belum sempurna dalam perancangan ini. Perkembangan *game* terus terjadi. Oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan agar terus mengikuti perkembangan dalam pembuatan board game tentang perjuangan pahlawan nasional Sisingamangaraja XII agar lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliacindra. (2016, Juni 25). *Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan Dengan 6 Genre Board Game Ini!* Retrieved from BOARDGAME.ID: <https://boardgame.id/?p=55926>

Ananda Wini Rosarian, K. P. (2020). UPAYA GURU DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SISWA MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN {TEACHER'S EFFORTS IN BUILDING STUDENT INTERACTION USING A GAME BASED LEARNING METHOD}. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 146 - 163 .









- Asy'ari, D. A. (2023). ANALISIS METODE PENELITIAN KUANTITATIF . *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* , 152 - 175.
- Cenadi, C. S. (2000). PERANAN DESAIN KEMASAN DALAM DUNIA. *NIRMANA Vol. 2, No. 1*, 92 - 103.
- Darningwati, Y. L. (2020). KEEFEKTIFAN PENERAPAN METODE BRAINSTORMING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENULIS TEKS BERITA. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia*, 52 - 66.
- Ery Wati, N. (2019). PENANAMAN NILAI KARAKTER REMAJA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL . *Jurnal Sains Riset (JSR)* , 52 - 60.
- Luh Maharani Tanaya, P. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA MOODBOARD PADA MATA PELAJARAN . *Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* , 11 - 19.
- Meita Sekar Sari, M. J. (2019). Meita Sekar Sari . *Jurnal Ekonomi, Volume 21 Nomor 3, Oktober 2019* , 308 - 315.
- Muhammad Alif Gozali Usman, M. (2023). APLIKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS . *JURNAL SINTAKS LOGIKA*, 34-42.
- Prasetyo, E. B. (2006). PERAN ILUSTRASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 2, Vol. 2 Oktober 2006*, 167 - 174.
- Ratminingsih, N. M. (2018). IMPLEMENTASI BOARD GAMES DAN PENGARUHNYA . *Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 24, Nomor 1*, 19-28 .
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from Binus University School and Information System: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Tandjung, K. M. (2007). *SISINGAMANGARAJA XII Sang Pembebas Dari Tanah Batak*. Jalan Purnawarman 18, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.: WWI Foundation dan Yayasan Warna Warni Indonesia.
- Wirawan, A. (2023). *YUK BIKIN BOARD GAME EDUKASI Ubah Pembelajaran Konvensional menjadi EASY & FUN!* Jl. Tenggilis Timur VII Blok HH No, 1 Surabaya: Mekanika Inspira Nagara.
- Yussi Martha, D. S. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 164-175.

DOKUMENTASI SIDANG (11 Juli 2024)



LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Raja Abdul Aziz Harahap NIM : 11191072
 SEMESTER : 10 TAHUN AKADEMIK : 2024
 JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI SISINGAMANGARAJA XII UNTUK REMAJA
 SEBAGAI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DI SUMATERA UTARA
 PEMBIMBING : . Hadapiningrani Kusumohendrarto

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
23 Maret 2024	pergantian dan Revisi Judul Skripsi (pergantian konsep dari kemasan ke boardgame)	Pergantian Judul yang awal perancangan kemasan ke board game	
02 April 2024	Pencarian referensi Boardgame	Pencarian referensi ke board game	
23 April 2024	Revisi Bab 1 penambahan (penambahan keterangan pendahuluan bab 1)		
5 Mei 2024	Konsultasi bab 1 skripsi penambahan jurnal dan pembenaran bahasa inggris	revisi penulisan bahasa inggris	
17 Mei 2024	Konsultasi Gameplay Boardgame	uji prototype	
28 Mei 2024	Konsultasi Icon Boardgame dan Moodboard	Pemilihan opsi ikon	
31 Mei 2024	Konsultasi perbaikan cara bermain board game dan konsultasi layout kartu	revisi cara bermain	
13 Juni 2024	Konsultasi pemilihan desain Alas Board Game	revisi papan (terlalu detail)	

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
21 Juni 2024	konsultasi desain kartu dan bidak	↳ Kartu board game di detail kan lagi	<u>Famat</u>
27 Juni 2024	Revisi ikon koartu dan revisi outline desain	penggantian outline & ilustrasi board game	<u>Famat</u>
2 Juli 2024	Penambahan cerita perjuangan Sisimgamangaraja X X XII - revisi warna outline ilustrasi kartu	+ Penambahan detail mengenai perjuangan Sisimgamangaraja XII	<u>Famat</u>
4 Juli 2024	ACC Maju sidang, Simangatt... :)		<u>Famat</u>

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

Famat
(..Hadapmangani K.M.Pr.....)

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI SISINGAMANGARAJA XII
UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DARI SUMATERA
UTARA BAGI REMAJA



Disusun Oleh

RAJA ABDUL AZIZ HARAHAP
11191072

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI
INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 17 Juli 2023



R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds.

NIDN. 0524079001

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI SISINGAMANGARAJA XII
UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL DARI SUMATERA
UTARA BAGI REMAJA




Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi
Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 12 Juli 2024 di STSRD VISI
Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing


R. Hadapiningrani
Kusumohendrarto, M.Ds
NIDN. 0524079001

Ketua Penguji


Wahyu Tri Widadijo., M.Sn
NIDN. 0526047001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI


Wahyu Tri Widadijo., M.Sn
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIDN. 0510128401