



AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
ISSN: 2615-1111 (online)
Available online at:
<http://jurnalaksa.stsrdvisi.ac.id>

PERANCANGAN BOARD GAME “BENTENG VAN DER WIJCK” KEBUMEN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG DIPONEGORO

Hizkia Kurniawijaya Hanz ¹, Raden Hadapiningrani Kusumohendrarto ²

¹ Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

² Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: heskihanz@gmail.com ¹, kusumohendrarto@gmail.com ²

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article history: Received: Revised: Accepted:	
Keywords: Educational board game, Indonesian history, Generation Alpha	Benteng Van der Wijck board game was developed as an interactive educational medium to enhance Generation Alpha's awareness of Indonesian history, particularly focusing on the Diponegoro War (1825–1830) and the iconic Van der Wijck Fort. This board game targets children and teenagers aged 10–15 and combines strategy gameplay with historical narratives to create an engaging learning experience. Drawing inspiration from various existing board games, the game incorporates mechanics such as movement freedom, competition, and thematic design. The game's octagonal board reflects the fort's unique architecture, while its mechanics encourage teamwork, strategy, and critical thinking. Players answer questions about historical events to progress, reinforcing historical knowledge while having fun. The design emphasizes accessibility and portability, making it suitable for schools, households, and educational communities. By integrating educational elements with entertainment, this board game aims to make history more appealing and relevant to Generation Alpha, fostering a deeper appreciation for Indonesia's rich cultural heritage.

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang dijajah oleh 6 (enam) negara, salah satunya adalah Belanda yang menjajah dalam kurun waktu yang sangat lama dibanding negara lain. Alasan penjajahan Indonesia oleh bangsa-bangsa Eropa adalah untuk menguasai Sumber Daya Alam yang melimpah (Hasudungan, 2021). Hal ini menyebabkan banyaknya peninggalan hasil penjajahan, termasuk Benteng Van Der Wijck yang berada di kota Kebumen. Kebumen adalah salah satu kota kabupaten yang termasuk Karesidenan Kedu, yang berarti satuan administrasi

yang berlaku di Jawa Tengah pada masa penjajahan Hindia Belanda dan beberapa tahun sesudahnya (Darto, 1986). Benteng Van der Wijck merupakan saksi bisu dari Perang Jawa (1825-1830) yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Menurut Brono (2022), Benteng van Der Wijck merupakan pusat taktik Benteng Stelsel untuk mengalahkan perlawanan pasukan Pangeran Diponegoro dalam Perang Jawa. Benteng Van der Wijck pada awalnya merupakan sebuah kantor bagi kongsi dagang Belanda yaitu *Vereenigde Oostindische Compagnie* atau kantor VOC di Kebumen (Setyaningrum, 2023). Setelah menjadi Kantor VOC, bangunan yang didirikan pada 1818 ini beralih fungsi sebagai benteng pertahanan Belanda bernama *Forth Cochius*, kemudian menjadi *Puppilen School* (Fatma, 2024). Setelah melalui banyak perubahan, mulai dari kantor VOC sampai sekolah calon militer bagi anak-anak keturunan Eropa atau *Pupillen School*, saat ini Benteng Van Der Wijck menjadi situs peninggalan sejarah yang dijadikan sebagai tempat wisata di Kebumen, Jawa Tengah, namun kurangnya nilai sejarah yang terkandung dengan adanya tempat bermain dan wahana lainnya yang tidak berhubungan.

Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat memberi pengetahuan tentang nilai sejarah yang mulai hilang. Arsyad (2006) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali. Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi secara terencana dan efektif (Ninik, 2020). Saat ini Indonesia sedang dilanda krisis dimana generasi alpha (2010-2024) kurang memiliki kesadaran tentang sejarah Indonesia. Menurut Muttaqin, Andreansyah, & Raharja (2024) generasi alpha mengalami penurunan minat baca dibanding generasi sebelumnya, berbanding terbalik dengan konten media digital yang mereka konsumsi tiap hari. Demi mengajar generasi alpha tentang subjek sejarah, penulis menciptakan board game dengan tema peperangan dan menyisipkan pelajaran sejarah di dalamnya. sebagai media pembelajaran. Perancangan ini sejalan dengan hasil terdahulu dalam media pembelajaran sejarah pada board game "Attack On VOC" yang menurut Uyun, Alisanti, Putra, Hendarto, & Padmasari (2024) mengatakan bahwa media edukasi interaktif yang dirancang untuk mengenalkan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajahan Belanda melalui narasi sejarah yang kuat dan pendekatan desain berbasis prototipe.

Board game Benteng Van Der Wijck ini bertujuan untuk mengedukasi generasi alpha dengan rentang usia 10-15 tahun dalam mengenal tentang sejarah Indonesia secara khusus

mengenai perang Diponegoro yang berlangsung antara tahun 1825-1830 dan dengan menggunakan benteng Van Der Wijck sebagai focal point-nya. Dengan bentuk board game atau papan permainan diharapkan user akan terhibur dengan *game play*-nya sekaligus mendapat pengetahuan baru setelah memainkan game ini dan dapat mudah dimainkan oleh anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

Metode pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Metode ini diperlukan untuk mengumpulkan data melalui observasi langsung, wawancara, dan literasi yang ada sebagai acuan untuk komponen-komponen board game seperti, list pertanyaan dan bentuk papan. Menurut Patton pada Herdiansyah (2013) Observasi merupakan metode yang sifatnya akurat dan spesifik untuk mengumpulkan data dan mencari informasi mengenai segala kegiatan yang dijadikan objek kajian penelitian. Melalui Metode Observasi penulis mendapatkan, dokumentasi foto benteng Van Der Wick baik ekterior maupun interior, kondisi bangunan, dan informasi dari wawancara kepada petugas operator kereta mini. Walaupun banyak foto yang dibutuhkan didapat dari internet karena keterbatasan peralatan penulis. Begitu juga dengan data akurat tentang ukuran bangunan, luas tanah dan bangunan, panjang parit, dsb., lebih banyak penulis dapatkan dari literasi online, karena dari pihak pengelola tidak menyediakan pemandu. Hasil dari wawancara dengan operator kereta minipun tidak dipakai karena tidak sesuai dengan literasi yang ada.

Metode kedua adalah dengan metode kualitatif. Menurut Creswell (2014) Metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui eksplorasi makna, perspektif, dan pengalaman individu atau kelompok. Pendekatan ini bermanfaat dalam konteks penelitian sosial, budaya, dan perilaku manusia. Metode ini digunakan penulis untuk mencari tanggapan dari orang awam mengenai bagaimana game ini dari segi mekanika permainan dan relevansi pertanyaan. Penulis menggunakan metode ini untuk mendapatkan beberapa pendapat dari orang awam dengan usia beragam tentang bagaimana kesan mereka tentang mekanika game ini dan masukan apa yang ingin mereka berikan pada game ini.

3. PEMBAHASAN

a. Benteng Van Der Wijck

Benteng Van der Wijck, sebuah bangunan bersejarah yang berdiri megah sejak tahun 1820, terletak di Gombong, Kebumen, Jawa Tengah. Benteng ini dibangun di atas lahan seluas

7.168 meter persegi, dengan luas bangunan mencapai 3.606 meter persegi. Dikelilingi oleh parit sepanjang 400 meter, struktur pertahanannya dirancang untuk menghadapi berbagai ancaman militer.

Keunikan arsitektur Benteng Van der Wijck terletak pada bentuknya yang oktagonal atau segi delapan, yang memberikan keunggulan strategis pada masanya. Warna merah bata yang mendominasi dinding bangunan semakin memperkuat kesan kokoh dan tangguh. Benteng ini memiliki total 30 ruangan, dengan 16 barak di lantai atas dan 14 barak di lantai dasar, yang digunakan sebagai tempat tinggal maupun fasilitas militer.

Menurut Poesponegoro & Notosusanto (2011) dalam perjalanannya, pengelolaan benteng ini berpindah tangan dari satu pihak ke pihak lain. Pada masa kolonial, benteng dikelola oleh VOC dari tahun 1820 hingga 1942. Setelah itu, Jepang mengambil alih selama pendudukan mereka dari tahun 1942 hingga 1945. Setelah Indonesia merdeka, benteng ini dikelola oleh TNI hingga tahun 1998. Sejak saat itu, Benteng Van der Wijck beralih fungsi menjadi destinasi wisata sejarah yang terus menarik perhatian pengunjung hingga kini.

b. Boardgame

Board game adalah bentuk permainan interaktif yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, selain menyenangkan boardgame memiliki pasarnya sendiri di dalam dunia hiburan. Menurut pandangan Rogerson, Gibbs, & Smith (2015) board game adalah suatu instrumen yang terbuat bisa secara fisik maupun digital yang pada umumnya menggunakan papan, kartu, dadu, dan token lainnya dalam memainkannya. Board game dapat dirancang untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, edukasi, atau pengembangan keterampilan strategis dan sosial. Menurut Limantara et al. (2015), ada enam jenis board game yaitu *Strategy Board game*, *German Style Board game*, *Race Game*, *Roll and Move Game*, *Trivia Game*, *Word Game*. *Roll and move game* adalah jenis permainan papan yang menggunakan dadu atau media lainnya yang dapat menghasilkan jumlah angka untuk menentukan jumlah langkah para pemain. Board game memiliki beberapa manfaat yang salah satunya adalah edukasi yang dapat membuat pemainnya berpikir, memecahkan masalah dan langsung belajar dan bereaksi dari permainan tersebut

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam dan luas, dalam lingkungan keluarga orang tua memiliki tanggung jawab menentukan media pembelajaran agar anak dapat belajar dengan

senang dan antusias. Menurut Munadi (2010) definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media yang dipandang memiliki nilai edukatif adalah media yang memiliki karakteristik sebagai berikut (Rismi, Utari Nanda, 2009) :

1. Fixative property

Sifat dimana media mampu menangkap, menyimpan dan merekomendasikan sesuatu obyek yang telah terjadi di masa lampau, seperti foto, film, video, dan lain-lain.

2. Manipulative property

Sifat dimana media dapat mengubah objek, waktu dan peristiwa menjadi 3 hal yaitu, close up objek, yang kecil menjadi terlihat besar, time lapse high-speed photography, gerak yang terlalu lambat dapat dipercepat, dan slow motion, gerak yang cepat diperlambat.

3. Distributive property

Sifat media yang dapat menyajikan suatu peristiwa dalam radius yang luas seperti gunung berapi, iklim, dan lain-lain.

d. Referensi Permainan Benteng Van Der Wijck

1. Unmatched : Suns Origin



Gambar 1. Boardgame suns origins
Sumber : <https://boardgamegeek.com/>

Game dengan tema *Historical* jepang ini adalah karya dari Zack Mader dan Jason Viddal selaku game *designer* dan Yuta Onoda sebagai Artist. Game ini dirilis tahun 2024 oleh Restoration Games., Dari game ini penulis mengambil mekanika dimana pion bebas bergerak maju atau mundur

2. Ludo



Gambar 2. Wooden Ludo
 Sumber : <https://images-cdn.ubuy.co.id/>

Game ini diciptakan oleh orang Inggris bernama Alfred Collier saat masa kolonialnya di India tahun 1896. Dari game ini penulis mengambil mekanika 4 pemain saling berlomba menuju satu finish, kemampuan/kesempatan untuk menjatuhkan lawan.

3. Papat : Burung Indonesia



Gambar 3. Papat: Burung Indonesia
 Sumber : <https://down-id.img.susercontent.com/>

Papat adalah *cardgame* ciptaan Ryan Sucipto & Ady Kristanto, dan dipublikasi oleh Bumi Edukasi Kreatif. Game ini bertema edukasi burung-burung langka yang ada di Indonesia. Dari game ini penulis mengaplikasikan gaya desainnya ke *back card* Benteng Van Der Wijck dan *cover packaging*-nya dengan sentuhan militer.

4. Harmonies



Gambar 4. Harmonies
 Sumber : <https://boardgamegeek.com/>

Game bertema alam dan ekosistem ini diciptakan oleh Johan Bevenuto dan Maeva Da Silva. Game ini dipublikasi oleh Lebellud pada tahun 2024. Dari game ini penulis mengambil kemampuan bidak untuk saling tumpuk dan meng-aplikasikannya untuk *powerup* serta menyerang lawan

e. Target Audiens

1. Target Demografis:

- a) Usia : Anak-anak dan remaja usia 10-15 tahun.
- b) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- c) Pendidikan : Pelajar SD kelas 4-6 dan SMP kelas 1-3.
- d) Kelas Sosial : Semua kalangan, terutama menengah ke bawah hingga menengah ke atas, dengan akses terhadap edukasi formal.

2. Target Psikografis:

a. Minat:

Menyukai permainan berbasis strategi. Tertarik pada sejarah, terutama sejarah lokal atau nasional. Berminat pada aktivitas belajar yang menyenangkan (edutainment).

b. Kepribadian:

Penuh rasa ingin tahu, eksploratif, dan senang tantangan. Berorientasi pada pencapaian atau kompetisi sehat.

c. Gaya Hidup:

Sering menghabiskan waktu dengan keluarga atau teman melalui aktivitas bermain.

Menggunakan permainan sebagai sarana edukasi non-formal di luar sekolah.

3. Target Geografis:

a) Lokasi:

- Domestik:

Indonesia, terutama daerah dengan akses terhadap distribusi permainan, seperti kota besar.

- Wilayah Utama:

Jawa dan Sulawesi Selatan (relevansi dengan sejarah perang Diponegoro).

b) Lingkungan:

- Rumah tangga (sebagai permainan keluarga).
- Sekolah (sebagai alat bantu belajar sejarah).
- Komunitas edukasi, seperti ekstrakurikuler sejarah atau kelompok belajar.

Target audiens diatas dipilih dengan mempertimbangkan usia dimana masih penuh keingin tahaun, tetapi sudah memiliki cukup kemampuan sosial untuk bersaing satu dengan yang lain.

4. HASIL PERANCANGAN

a. Konsep Verbal Boardgame Benteng Van Der Wijck

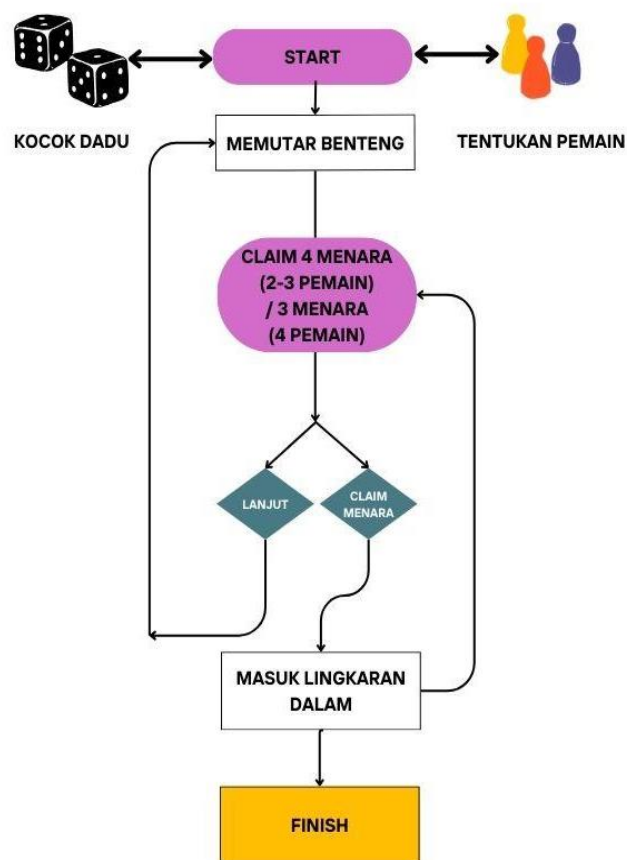
Berdasarkan dari arsitektur benteng Van der Wijck maka bentuk tersebut menjadi inspirasi area permainan yaitu bentuk segi delapan (oktagonal). Ketika papan dibuka sepenuhnya, bentuk keseluruhannya adalah persegi panjang dengan ukuran 65cm x 30cm. Papan ini dapat dilipat menjadi berukuran 30cm x 30cm x 5cm, sehingga memiliki penutup agar bisa dibawa kemana saja atau disimpan pada lemari menyamar di antara buku.

Permainan ini dilengkapi dengan 50 kartu pertanyaan masing-masing berukuran 5,7cm x 8,9cm. Kartu-kartu ini menjadi elemen utama edukasi seputar sejarah, terutama terkait perang Diponegoro dan Benteng Van der Wijck. Dalam boardgame ini mendapat 44 pion, yang dibagi menjadi empat warna berbeda, masing-masing berjumlah 11 pion per warna. 11 pion tersebut dibedakan menjadi 3 pion prajurit (pion bergerak) dan 8 pion bendera (tanda kepemilikan). Untuk menggerakkan pion-pion tersebut maka di dalamnya juga terdapat dua buah dadu. Dan terakhir terdapat panduan permainan berukuran A4 (297mm x 210mm) yang dilipat tiga.

Game ini dirancang agar pemain semakin lama semakin hafal dengan trivia-trivia seputar sejarah perang Diponegoro dan Benteng Van Der Wijck. Pertanyaan pada kartu bersifat pilihan ganda agar menambah probabilitas pemain untuk menjawab tetapi sekaligus mencegah pemain cepat ingat dengan jawaban yang benar. Batasan game ini adalah penulis tidak merancang edukasi sampai ke patriotisme, patriotisme membutuhkan tambahan mekanika yang akan justru mengurangi keuntungan mekanika yang ada seperti bentuk pion. Bentuk pion dirancang dengan bentuk yang sama agar tidak ada perbedaan kubu dan hanya kompetisi antar individual. Dengan goals berlomba dan menjawab pertanyaan dengan benar terbanyak sebagai mekanikanya, game ini akan mengajarkan dimana individu dengan

pengetahuan terbanyak akan memenangkan perlombaan. Seperti kata Francis Bacon pada Panovski (2023) Pengetahuan yang memiliki potensi untuk memberdayakan individu dan masyarakat. Dia percaya bahwa dengan memperoleh pengetahuan dan memahami dunia alam, manusia dapat memperoleh kendali atasnya dan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk keuntungan mereka.

b. Flowchart Mekanika



Gambar 5. Flowchart Mekanika
Sumber : Dokumentasi Penulis

c. Panduan Permainan

i. Persiapan Permainan:

1. Pilih salah satu warna pion
2. Satu set pion berjumlah 11 (3 pion bergerak dan 8 bendera)
3. Kumpulkan 11 pion pada markas (petak warna) yang sudah disediakan

ii. Memulai Permainan:

1. Letakkan salah satu dari 3 pion bergerak pada tanda bintang di depan petak warna
2. Tentukan siapa pemain pertama kemudian pemain berikutnya searah jarum jam

3. Gunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah
4. Setiap pemain setelah menjalankan pion pertama sesuai jumlah dadu wajib meletakkan pion baru ditanda bintang yang sama, begitu hingga pion bergerak prajurit.
5. Setiap pemain harus memutari benteng sebanyak 1x dengan 1 pion sebelum menguasai menara

iii. Dalam Permainan:

1. Ketika dua pion pemain yang sama berada dalam satu petak yang sama, maka pion tersebut dapat ditumpuk dan menjadi Tank. Tank tidak dapat dilewati pemain lain sehingga berguna untuk memblokir jalan lawan. Tetapi Tank hanya dapat berjalan ketika mendapat dadu angka genap dan hanya berjalan setengah dari angka dadu yang didapat.
2. Tank hanya bisa dihadapi oleh Tank, ketika Tank pemain melewati Tank lawan, maka Tank lawan akan terpecah kembali menjadi pion.
3. Ketika dua pion pemain yang berbeda berada dalam satu petak yang sama, pemain terakhir dapat Memenjara pemain pertama setelah berhasil menjawab pertanyaan (dengan menumpuk pion diatas pion pemain pertama) pemain pertama hanya bisa menunggu hingga pemain terakhir memindahkan pionnya.

iv. Penyelesaian Permainan:

1. Setelah salah satu pion memutari benteng sebanyak 1x, untuk masuk lingkaran dalam pemain harus mendapatkan 4 menara (2-3 pemain) atau 3 menara (4 pemain) dengan menjawab pertanyaan Dengan Benar.
2. Begitu juga ketika sudah memasuki lingkaran dalam, tiap pemain harus mendapatkan 4 menara (2-3 pemain) atau 3 menara (4 pemain) sebelum bisa menuju titik Finish.
3. Ketika sampai di titik Finish pemain harus menjawab 1 pertanyaan terakhir dengan benar untuk mengakhiri permainan.

d. Contoh Pertanyaan pada Kartu

Referensi pertanyaan dari Sejarah Nasional Indonesia Jilid IV

v. Siapa nama asli Pangeran Diponegoro?

Jawaban:

a. Bendara Raden Mas Mustahar

b. Raden Mas Surya Notodiningrat

ii. Apa nama kapal Belanda yang membawa Pangeran Diponegoro ke pengasingan?

Jawaban:

a. Pollux

b. Fregat

e. Konsep Desain

i. Warna

Warna yang digunakan adalah dominan biru. Warna biru yang memiliki kesan damai akan menyeimbangkan tema perang dan konflik yang berkesan keras dan kejam. Menurut Kaya & Epps (2004) biru gelap, yang sering digunakan dalam konteks militer, menyampaikan kesan profesionalisme, keandalan, dan otoritas sambil tetap mempertahankan nuansa damai



Gambar 6. Pallette Warna
Sumber : Dokumentasi Penulis

ii. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi pada logo judul dan ilustrasi panduan merujuk pada gaya kartun Amerika Serikat. Amerika Serikat memiliki identitas militer yang sangat kuat, menurut Nuridah (2024) identitas Amerika Serikat sebagai negara militer dapat dilihat dari posisinya sebagai kekuatan global yang dominan dan sering kali terlibat dalam konflik internasional.



Gambar 7. Desain Ilustrasi Tentara pada Panduan
Sumber : Dokumentasi Penulis

iii. Font

Jenis font sangat berpengaruh pada citra logo. Menurut Herwanda & Tunjungwangi (2023) keselarasan antara jenis font yang dipilih dengan pesan komunikasi visual yang ingin disampaikan, karena tipografi dapat menyuarakan citra atau kesan secara visual. Dengan demikian penulis memilih font Arbutus. yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sherif (memiliki kaki) : melambangkan citra klasik
2. Lebar : melambangkan sifat kokoh

3. Bersudut tajam : melambangkan sifat tegas dan maskulin

Aa Bb

Cc Dd

{ARBUTUS}

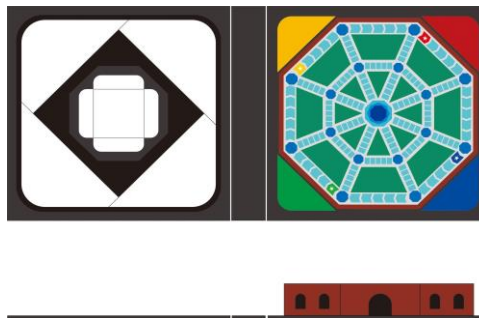
Gambar 8. Font Arbutus

Sumber : Dokumentasi Penulis

iv. Merchandise

Merchandise yang digunakan akan bertemakan militer seperti penggunaan motif *camo* (kamufase), dengan logo utama Benteng Van Der Wijck sebagai focal point nya. Sementara media merchandise adalah barang-barang yang bisa digunakan agar bertahan lama sekaligus sebagai media promosi yaitu berupa *t-shirt* (kaos) dan topi. Menurut Baqi, Zainudin M. N. & Sadewo (2020) Produk merchandise menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian konsumen sebagai strategi promosi brand serta menjadi pembeda dari pesaing di pasaran.

f. Desain Papan



Gambar 9. Desain papan
 Sumber : Dokumentasi Penulis

g. Desain Cover Papan



Gambar 10. Desain cover papan
 Sumber : Dokumentasi Penulis

h. Desain Kartu



Gambar 11. Desain kartu
Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 12. Mockup kartu
Sumber : Dokumentasi Penulis

i. Desain Panduan



Gambar 13. Desain panduan permainan
Sumber : Dokumentasi Penulis

j. Desain Merchandise

1. T-shirt



Gambar 14. Mockup t-shirt merchandise
Sumber : Dokumentasi Penulis

2. Topi Baseball Cap



Gambar 15. Mockup topi merchandise
Sumber : Dokumentasi Penulis

k. Pion dan Dadu



Gambar 16. Pion dan Dadu
Sumber : Dokumentasi Penulis

Perancangan ini diawali dengan observasi objek wisata Benteng Van Der Wijck, setelah itu penulis menganalisa permasalahan dan menentukan bentuk perancangan yaitu board game. Setelah menentukan akan membuat media pembelajaran dalam bentuk board game, penulis menentukan target audiens. Kemudian penulis merancang mekanika permainan yang orisinal dan seru untuk memikat pemain sesuai target audiens yang ditentukan. Penulis juga menyesuaikan desain visual dan *merchandise* yang sesuai dengan target audiens.

Bagian pertama yang penulis desain adalah papan yang harus merepresentasikan Benteng Van Der Wijck. Yang kedua adalah desain *packaging* atau *cover* yang menjadi satu dengan papan, kemudian desain kartu bagian depan dan belakang, dan terakhir desain panduan dan *merchandise*.

5. KESIMPULAN

Boardgame Benteng Van der Wijck dirancang sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan kesadaran generasi Alpha, khususnya usia 10-15 tahun, terhadap sejarah Indonesia, dengan fokus pada Perang Diponegoro dan Benteng Van der Wijck. Permainan ini

menggabungkan elemen strategi dan narasi sejarah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan pendekatan edutainment, boardgame ini diharapkan mampu membangkitkan minat generasi muda terhadap sejarah lokal, sekaligus memberikan pengalaman bermain yang penuh tantangan dan edukasi. Menurut Hamruni (2008) Edutainment merupakan satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses belajar dan proses mengajar. Konsep dasar edutainment berupaya agar pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prajasa
- Baqi, M. P. A., Sadewo, C., & Zainudin M. N, A. (2020). *Desain Merchandise Sebagai Media Penunjang Promosi Pada SMK Insan Madani Kabupaten Tangerang*. MAVIB Journal : Jurnal Multimedia Audio Visual and Broadcasting, 2(1), 93-102.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fadilah, Ninik Uswatun. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya Dalam Pembelajaran*. BDK Denpasar Kementerian Agama RI
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Hasudungan, A.N. (2021). *Pelurusan Sejarah Mengenai Indonesia di Jajah Belanda 350 tahun Sebagai Materi Sejarah Kritis Kepada Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rupert*. Jurnal Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah Volume 9 Nomor 3
- Herdiansyah, H. (2013). *Wawancara, Observasi dan Focus Groups sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herwanda, Bilqis A. & Tunjungwangi, Gadis C.B. (2023). *Analisis Hubungan Tipografi Dengan Citra Produk Pada Logo Merek "Pizza Hut"*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9 (15), 52-58

- Kaya, Naz., & Epps, H. Helen. (2004). *Relationship Between Color and Emotion: A Study of College Students*. College Student Journal, 38(3), 396.
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A.(2015). *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja*. Jurnal DKV Adiwarna, 1.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Muttaqin, M. H., Andreansyah, A., & Raharja, R. M. (2024). *Kurangnya Minat Baca Anak Generasi Alpha di Era Perkembangan Teknologi*. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan, 25-31.
- Nuridah, Ilah (2024) *Amerika Serikat sebagai Negara Adikuasa: Pengaruh dan Dominasi dari Akhir Abad ke-20 hingga Awal Abad ke-21*. POLYSCOPIA, 157-161.
- Poesponegoro, M. D., & Notosusanto, N. (2011). *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 4 Kemunculan Penjajahan di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poliman, Darto Harnoko. B.A. (1986). *Perang Kemerdekaan Kebumen Tahun 1942-1950*. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Yogyakarta
- Rismi, Utari Nanda (2009). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Blog, diposting Kamis Februari 2009.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015). *Digitising Boardgames: Issues and Tensions*. Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities.
- Uyun, A. S., Alisanti, D. D., Putra, J. D., Hendarto, R. J., & Padmasari, A. C. (2024). *Perancangan Board Game “Attack On VOC” Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda di Indonesia*. Maharsi : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, 85-95.

WEBSITE

- Brono, Haryo (2022). *Benteng van Der Wijck Saksi Bisu Perang Jawa*. <https://koran-jakarta.com/benteng-van-der-wijck-saksi-bisu-perang-jawa>. Di akses pada Januari 2025
- Nadiroh, Fatma Roisatin. (2024). *5 Fakta Benteng Van der Wijck, Jejak Sejarah di Kebumen*. <https://www.idntimes.com/travel/destination/fatma-roisatin-nadhiroh/fakta-benteng-van-der-wijck-c1c2>. Di akses pada Januari 2025
- Panovski, Antonio (2023) *What Did Francis Bacon Mean by “Knowledge Is Power”?*. <https://www.thecollector.com/francis-bacon-knowledge-is-power/>. Di akses pada Januari 2025
- Setiawan, I. (2023). *Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Gabungan*. <https://widuri.ac.id/kualitatif-kuantitatif-dan-metode-gabungan>. Di akses pada Januari 2025
- Setyaningrum, Puspasari. (2023). *Benteng Van der Wijck: Sejarah, Fungsi, dan Keunikan Bangunan*. <https://regional.kompas.com/read/2023/02/28/191919778/benteng-van-der-wijck-sejarah-fungsi-dan-keunikan-bangunan?page=all>. Di akses pada Januari 2025

LUDOGRAFI

- Benvenuto, Johan & Da Silva, Maëva. *Harmonies*. Libellud, 2024.
- Collier, Alfred. *Royal Ludo*. India, 1896.
- Mader, Zack, Viddal, Jason, & Onoda, Yuta. *Unmatched: Sun's Origin*. Restoration Games, 2024.
- Sucipto, Ryan & Kristanto, Ady. *Papat: Burung Indonesia*. Bumi Edukasi Kreatif, n.d.

Copyright Transfer Form

AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ISSN: 2615-1111 (online)

Publisher: LPPM STSRD VISI

1. I/We hereby transfer the Copyright of the paper : _____

By (Authors) : _____

2. I/We hereby agree to transfer to STSRD VISI as publisher of the Aksa Journal the copyright of the above - named manuscript.
3. I/We reserve(s) all proprietary rights such as patent rights and the right to use all or part of the article in future works of their own such as lectures, press releases, and reviews of textbooks.
4. I/We hereby declare that the material being presented by me in this paper is our original work, and does not contain or include material taken from other copyrighted sources. Wherever such material has been included, it has been clearly indented or/and identified by quotation marks and due and proper acknowledgments given by citing the source at appropriate places.
5. The paper, the final version of which I/We enclose, is not substantially the same as any that I/we have already published elsewhere.
6. I/We have not sent the paper or any paper substantially the same as the enclosed one, for publication anywhere else.
7. I/We may only post the version provided acknowledgment is given to the original source of publication and a link is inserted to the published article on Aksa journal website
8. The submitted/enclosed camera-ready paper is thoroughly proofread by me/us and in conformity with the instructions for authors communicated to me/us.
9. **If any plagiarism found in my camera-ready paper after Publication, I/We am/are the whole responsible not LPPM STSRD VISI as Publisher of Aksa Journal, or Aksa Journal Editors and Board members.**

Author's signature(s) : _____

Name(s) in Block Letters : **Hizkia Kurniawijaya Hanz** _____

Date and Place : _____

* Kindly send **scanned copy** of completed and duly signed form by email to Editor at jurnalaksa@stsrddvisi.ac.id

LAMPIRAN



Gambar 17. Dokumentasi Sidang
Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 18. Dokumentasi Sidang
Sumber : Dokumentasi Penulis

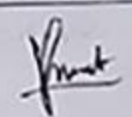
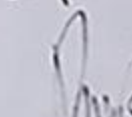


Gambar 19. Dokumentasi Sidang
Sumber : Dokumentasi Penulis

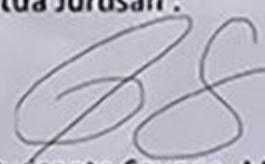
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

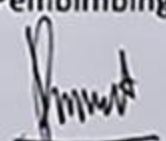
NAMA : HIZKIA KURNIAWISAYA HANZ NIM 11211042
SEMESTER : TAHUN AKADEMIK :
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BOARDGAME "BENTENG VAN DER WIECK"
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG DIPOHOGORO
PEMBIMBING : HADAPININGRANI KUSUMOHENDRARTO, M.Ds.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
Rabu 9/10/24	Tema, pengumpulan data	ganti tema menjadi Perancangan	
Kamis 10/10/24	Konsultasi tema baru Perancangan Board game Benteng Van Der Wieck	kapitulan	
Kamis 17/10/24	Hasil survey lokasi + konsultasi mekanika	Jangan mekanika masih terlalu kasar, kurang orisinal	
Kamis 14/11/24	Konsultasi mekanika	Jangan g. riset mekanika lagi, Perbanyak petak	
Rabu 20/11/24	Riset mekanika ke Morre cafe Boardgame	mekanika sudah lumayan menarik	
Kamis 5/12/24	Konsultasi visual board & back card	sudah lumayan menarik	
Kamis 12/12/24	Konsultasi gameplay	Jurnalnya di lanjutkan	

Ketua Jurusan :


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

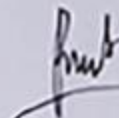
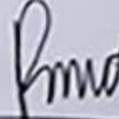
Pembimbing,


(HADAPININGRANI KUSUMOHENDRARTO)

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

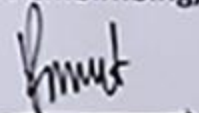
NAMA : HIZKIA KURNIAWIJAYA HANZ NIM 112110112
SEMESTER : TAHUN AKADEMIK :
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BOARDGAME "BENTENG VAN DE WICK" SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG DIPONEGORO
PEMBIMBING : HADAPININGRANI KUSUMO HENDRARTO, M.DES.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
Kamis 19/12/21	konsultasi Panduan Gameplay	lengkapi Jurnal	
Senin 30/12/21	konsultasi Panduan Permainan & Jurnal	— 11 —	
Senin 6/1/25	konsultasi Jurnal	tambah media pendukung + cek laporan AL Vira di ALISA, Mockup 3D!	
Kamis 9/1/25	Ulangi Final	lengkapi yang kurang!	
1 Jan 2025	siapkan ACC, siap main sidang semangat :)		

Ketua Jurusan :


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,


(Hadapiningrani Kusumohendarto)

**PERANCANGAN BOARD GAME “BENTENG VAN DER WIJCK”
KEBUMEN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG
DIPONEGORO**



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 **21 Januari 2025** di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

R. Hadapiningrani K., M.Ds
NIDN: 052407900

Ketua Penguji

Dian Praharini, S.T., M.Eng
NIDN: 0624078401

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

Wahyu Tri Widadijo. M. Sn
NIDN: 0526047001

Dwisanto Savogo. M. Ds
NIDN: 0510128401

**PERANCANGAN BOARD GAME “BENTENG VAN DER WIJCK”
KEBUMEN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG
DIPONEGORO**



**Disusun Oleh:
HIZKIA KURNIAWIJAYA HANZ
11211042**

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

Menyetujui Dosen Pembimbing

Tanggal, 21 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "R. Haryaningrani K.", is written over the name and ID number below.

R. Haryaningrani K., M.Ds
NIDN: 052407900