

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerajaan Singasari dan Kadiri merupakan salah dua dari beberapa Kerajaan besar di Indonesia, khususnya di Jawa Timur. Memunculkan beberapa kisah besar seperti perang Ganter, dan pemberontakan Jayakatwang, yang memunculkan tokoh-tokoh besar seperti Ken Arok, Kertajaya, Kertanegara, dan Jayakatwang. Pertentangan antara keduanya memunculkan dinamika politik yang kompleks, yang berpuncak pada keruntuhan Kerajaan Kadiri dan munculnya Kerajaan Singasari sebagai kekuatan dominan. Peristiwa ini tidak hanya menunjukkan pergantian kekuasaan, tetapi juga mencerminkan strategi militer, intrik politik, dan perkembangan budaya pada masa itu.

Meskipun peristiwa ini tercatat dalam berbagai sumber sejarah seperti *Pararaton* dan *Nagarakretagama*, penyajiannya belum banyak dijadikan bahan utama dalam media pembelajaran alternatif. Hal ini membuka peluang untuk merancang sebuah board game yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pelestarian dan penyebaran pengetahuan sejarah lokal Indonesia. Melalui pendekatan ini, diharapkan nilai-nilai sejarah dapat lebih mudah dipahami, diterima, dan diapresiasi oleh berbagai kalangan.

Perseteruan kedua Kerajaan tersebut memiliki peranan penting dalam membentuk identitas dan kesadaran kolektif suatu bangsa. Namun, pendekatan konvensional dalam penyampaian materi sejarah, yang umumnya bersifat tekstual dan naratif, seringkali kurang diminati oleh generasi muda. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran sejarah agar lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan gaya belajar masa kini. Salah satu pendekatan alternatif yang menunjukkan potensi dalam menjembatani tantangan tersebut adalah pemanfaatan media permainan, khususnya permainan papan (boardgame), sebagai sarana edukatif.

Hal ini juga didasari dengan minat terhadap pembelajaran sejarah pada anak Indonesia yang bisa dibilang rendah. Menurut penelitian oleh Nurhaqi, B. Y., & Purwaningsih, S. M. (2018) di Blitar SMA N 1 Srengat. siswa banyak yang punya persepsi negatif terhadap pelajaran sejarah jika disajikan dengan metode ceramah monoton; hal ini menurunkan minat belajar. Namun, jika guru tegas dan media mendukung, persepsi bisa positif.

Kemudian penelitian sederhana yang dilakukan penulis terhadap beberapa anak remaja smp sma di lingkungan sekitar penulis yang menanyakan terhadap pengetahuan dan minat terhadap sejarah daerahnya khususnya sejarah Kerajaan Singasari dan Kadiri, didapat kan hasil 17 dari 20 anak tidak mengetahui sejarah daerahnya dan 15 dari 20 anak yang kurang berminat terhadap Pendidikan sejarah, kebanyakan dari mereka menyebutkan penyebabnya yang tidak lain yakni metode penyampaian yang monoton dan media yang statis, sehingga kegiatan pembelajaran

tersebut dirasa membosankan. Hal ini juga didukung dari pendapat penjaga museum Singasari yang menyebutkan bahwa dikarenakan media di museum hanya terdapat media statis, maka penjaga museum harus berusaha extra untuk bagaimana menarik minat anak didik tersebut.

Boardgame bukan hanya sekedar permainan, melainkan sebuah media edukasi yang mampu menggambarkan strategi, alur cerita, serta mengajak pemain untuk memahami konteks peristiwa sejarah dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, boardgame memiliki potensi untuk menjadi sarana edukatif yang menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta menanamkan rasa kebanggaan terhadap sejarah lokal.

Oleh karena itu boardgame ini dirancang sebagai media pembelajaran sejarah wilayah dengan mengintegrasikan strategi dan mekanik permainan yang terstruktur. Unsur kompetitif dan sistem aturan yang diterapkan berfungsi untuk menjaga keterlibatan pemain selama proses permainan. Melalui pendekatan tersebut, materi sejarah tidak hanya disajikan dalam bentuk informasi, tetapi juga dipraktikkan dalam dinamika permainan yang mendorong pemain untuk memahami konteks wilayah secara aktif.

Boardgame ini akan menyajikan nuansa Kerajaan dalam keadaan berperang, menampilkan tokoh-tokoh historis utama seperti Kertanegara, Jayakatwang, kertajaya dan Ken Arok, serta menyajikan strategi permainan yang beragam yang bisa pemain gunakan untuk memenangkan permainan. Selain itu, boardgame ini akan dirancang dengan mekanisme permainan yang memungkinkan pemain untuk

merasakan dinamika perang, pengkhianatan, dan diplomasi yang terjadi pada masa tersebut.

Dengan adanya board game ini, diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah, terutama sejarah Singasari dan Kadiri secara umum. Selain itu, boardgame ini juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya dan sejarah yang dapat dimainkan dan dinikmati oleh berbagai kalangan, baik sebagai hiburan maupun sebagai alat pembelajaran sejarah. Melalui pendekatan yang lebih interaktif, pemain akan diajak untuk lebih memahami kompleksitas peristiwa Perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri dan dampaknya terhadap perjalanan sejarah Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang board game strategi bertema peperangan Singasari dan Kadiri untuk pemain usia 16+ tahun.

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan dari perancangan ini adalah menciptakan board game strategi bertema peperangan Singasari dan Kadiri untuk pemain usia 16+ tahun.

1.4 Manfaat

Memberikan bentuk media yang interaktif yang mengandung unsur sejarah, pembelajaran tentang strategi militer, dinamika kekuasaan, dan pentingnya diplomasi dalam konteks sejarah perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri. Serta menjadi salah satu bentuk cinderamata atau merchandise Singasari, dan dapat menjadi media yang memberikan pengalaman belajar Sejarah, manajemen sumber daya dan resiko.

Manfaat-manfaat yang dapat diterima oleh pihak-pihak terkait dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. Bagi target audience

adalah agar tersedianya media interaktif berupa board game yang bisa dijadikan hiburan serta media pembelajaran baik mengenai Kerajaan Singasari dan Kadiri maupun dari segi dinamika perangnya.

2. Bagi peneliti

Untuk peneliti apabila tujuan penelitian ini terwujud adalah mempelajari lebih jauh tentang Kerajaan singasari dan Kadiri beserta tokoh tokoh yang terlibat didalamnya serta mendalami proses gamifikasi dari sebuah topik mejadi desain game yang sesuai dan berkesinambungan antara narasi, dan mekanik yang ada.

1.5 Batasan Masalah

Dalam proses perancangan board game perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri, terdapat beberapa batasan yang akan menjadi acuan agar ruang lingkup pembahasan tidak terlalu luas dan tetap fokus. Batasan ini juga akan membantu memastikan bahwa boardgame yang dirancang tetap relevan, realistis, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Konteks Sejarah yang Digunakan:

Perancangan board game ini akan berfokus pada lingkup Kerajaan Singasari dan Kadiri, dengan berlatar tempat di Jawa Timur tahun 1500 masehi

2. Tokoh-Tokoh yang Ditampilkan:

Tokoh-tokoh yang diangkat dalam boardgame ini akan dibatasi pada figur-figur utama dalam Kerajaan Singasari dan Kadiri, seperti Kertanegara, Jayakatwang, Kertajaya dan Ken Arok. Serta beberapa tokoh pendukung yakni Ranga Wuni, Mahisa Cempaka, Anusapati, Aria Wijaya, Ranggalawe, Nambi, Tunggal Ametung, Kebo Ijo dan Raden Wijaya. Tokoh-tokoh lain yang terlibat secara tidak langsung dalam perang atau tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap jalannya perang tidak akan menjadi fokus utama dalam boardgame ini.

3. Mekanik :

Mekanik yang akan digunakan didalam board game ini merupakan mekanik modifikasi yang dihasilkan oleh kreativitas penulis dengan berdasar kepada pengalaman, pemikiran dan kecocokan pada tema yang diangkat.

4. Skala Konflik:

Boardgame ini akan menggambarkan skala konflik pada tingkat militer dan diplomasi antara Kerajaan Singasari dan Kadiri.

5. Sumber Referensi yang Digunakan:

Sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan boardgame akan dibatasi pada dokumen sejarah, literatur, dan catatan ilmiah yang terpercaya tentang Kerajaan Singasari dan Kadiri. Interpretasi atau penggambaran yang tidak memiliki dasar sejarah yang kuat tidak akan digunakan dalam proses desain.

6. Target audience/ pemain

Target audience atau pemain dalam penelitian ini adalah remaja usia 15+ tahun (smp keatas) dengan kriteria :

- Laki-laki/ Perempuan
- Suka bermain game
- Menyukai genre Sejarah dan peperangan

- Memiliki jiwa kompetitif

7. Art style

Jenis art style yang digunakan yakni artstyle kartun gaya amerika (rick and morty) dengan mempertimbangkan target audience.

1.6 Metode

Dalam perancangan board game perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri, metode yang digunakan adalah Design Thinking. Design Thinking merupakan metode yang berfokus pada solusi kreatif dengan menempatkan pengguna atau pemain sebagai pusat dari proses desain. Pendekatan ini dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti boardgame, karena memungkinkan desainer untuk memahami kebutuhan dan preferensi pemain serta menguji iterasi desain secara berulang-ulang.

Pendekatan *Design Thinking* dalam penelitian ini akan dilakukan melalui lima tahap utama:

1. Empathise (Empati)

Tahap pertama ini mengajak kita untuk *benar-benar memahami orang yang mengalami masalah*. Bukan cuma menebak-nebak, tapi mendengarkan, mengamati, dan mencoba merasakan apa yang mereka rasakan. Misalnya lewat wawancara, observasi, atau ikut merasakan langsung situasi mereka. Dengan tujuan

membangun rasa empati agar solusi yang dibuat benar benar relevan dengan kebutuhan mereka

2. Define (Definisikan Masalah)

Setelah memahami kebutuhan dan perasaan pengguna, kita mengumpulkan informasi itu untuk merumuskan masalah dengan jelas. Di sini, kita fokus: *apa sebenarnya inti masalah yang perlu diselesaikan?* Hasilnya adalah pernyataan masalah yang terarah dan berbasis pada kebutuhan manusia. Tujuannya yakni membuat definisi dari masalah yang spesifik dan bisa menjadi dasar ide-ide solusi selanjutnya.

3. Ideate (Mengembangkan Ide)

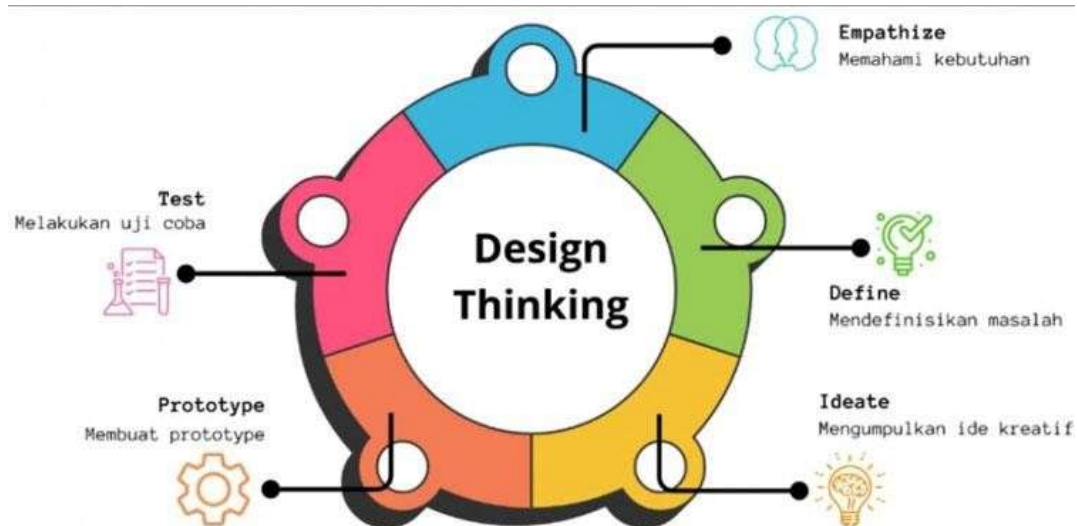
Saatnya berpikir bebas! Di tahap ini, semua ide boleh keluar tanpa takut salah. Kita mendorong kreativitas, kolaborasi, dan eksplorasi sebanyak mungkin solusi. Teknik seperti brainstorming atau mind mapping sering digunakan. Tujuannya adalah mengubah ide menjadi bentuk nyata yang bisa di uji dan di evaluasi

4. Prototype (Pembuatan Prototipe)

Prototipe yang dibuat kemudian dicoba oleh pengguna. Dari situ, kita amati bagaimana mereka menggunakannya, apa yang berhasil, dan apa yang perlu diperbaiki. Tahap ini sering membawa kita kembali ke tahap sebelumnya untuk menyempurnakan solusi. Dengan tujuan memastikan solusi yang benar benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Test (Pengujian dan Iterasi)

Prototipe yang dibuat kemudian dicoba oleh pengguna. Dari situ, kita amati bagaimana mereka menggunakannya, apa yang berhasil, dan apa yang perlu diperbaiki. Tahap ini sering membawa kita kembali ke tahap sebelumnya untuk menyempurnakan solusi.



Gambar 1.1 Diagram Alur Penelitian (Yahya, 2024)

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Museum Singhasari dan museum panji, sejauh ini penelitian berlangsung pada bulan September 2024 – Mei 2025, dan masih berlanjut kedepannya. dan pada minggu pertama dan kedua bulan Oktober 2024 penulis juga melakukan wawancara terhadap tour guide dari museum singasari dan panji terkait Sejarah dan media pendukung yang sudah ada.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

- Perangkat Keras :
 1. Handphone POCO X3
 2. Laptop ASUS vivobook 14 dengan spesifikasi processor AMD Ryzen 7 4000 series
 3. HUION Inspiroy H640P
- Perangkat Lunak :
 1. Software clip studio paint
 2. figma

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

3) Data Primer

a. Observasi

Mengobservasi tempat secara langsung, dalam kasus ini penulis melakukan observasinya di 2 tempat, yakni museum singasari dan museum panji yang mana menjadi tempat dimana peninggalan bersejarah serta informasi Kerajaan Singasari dan Kadiri itu sendiri.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis terhadap beberapa narasumber diantaranya penjaga museum serta sejarawan yang memiliki informasi dan pendapatnya dapat di pertanggung jawabkan.

4) Data Sekunder

a. Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur berupa penelitian ilmiah, jurnal, novel dan prasasti yang berkaitan dengan kerajaan singasari.

1.6.4 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan menggunakan wawancara dan observasi. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial, budaya, atau perilaku manusia melalui analisis naratif, deskriptif, dan interpretatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, atau dokumen, dan peneliti berperan aktif dalam memahami konteks, pengalaman, dan perspektif partisipan. Analisis kualitatif melibatkan pengelompokan tema atau pola dari data untuk menarik kesimpulan.

1.6.5 Prosedur

< Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah pertama dalam prosedur ini adalah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi terkait Kerajaan Singasari dan Kadiri dan proses pembelajaran sejarah di sekolah. penulis mengkaji literatur sejarah untuk mendapatkan informasi akurat tentang kerajaan Singasari dan Kadiri, termasuk latar belakang, aktor-aktor penting, dan strategi perang yang digunakan. Selain itu, wawancara tokoh sejarah dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah dan bagaimana board game bisa menjadi solusi.

Analisis kebutuhan pengguna juga dilaksanakan untuk menentukan preferensi audiens terhadap format media interaktif yang diinginkan.

2. Perencanaan Desain

Setelah informasi terkumpul, penulis merumuskan konsep dasar board game. Pada tahap ini, ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, seperti meningkatkan pemahaman audiens tentang Perang Kerajaan Singasari dan Kadiri dan melatih keterampilan berpikir kritis serta strategis. Desain awal permainan disusun dengan memilih tema utama, alur cerita, karakter, dan mekanika permainan. Papan permainan akan merepresentasikan wilayah Kerajaan Singasari dan Kadiri, sementara kartu-kartu aksi, tokoh, dan token pasukan akan mendukung jalannya permainan. Tim juga menetapkan aturan main yang melibatkan pengambilan keputusan strategis, pertempuran, dan manajemen sumber daya.

3. Pengembangan Prototipe

Setelah rencana desain selesai, prototype board game dikembangkan. Prototipe ini meliputi papan permainan, kartu aksi, kartu event, dan token, Prototipe awal dibuat dalam bentuk sederhana namun cukup untuk menjalankan simulasi permainan. Selain itu, panduan aturan permainan disusun untuk memudahkan pemain memahami alur dan mekanisme permainan. Pada tahap ini, tim desain juga mulai mengerjakan aspek visual permainan untuk memastikan board game menarik bagi audiens.

4. Uji Coba

Setelah prototipe selesai, uji coba dilakukan dalam skala kecil dengan melibatkan sejumlah audiens. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan dan daya tarik permainan. Pemain diminta untuk bermain sesuai aturan yang telah ditetapkan, sementara penulis mengamati jalannya permainan dan mencatat reaksi siswa, kesulitan yang dihadapi, serta efektivitas board game sebagai alat pembelajaran. Umpan balik dari para peserta uji coba ini sangat penting untuk menentukan apakah permainan perlu disempurnakan sebelum diproduksi lebih lanjut.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba awal, penulis melakukan revisi terhadap board game. Umpan balik dari audiens digunakan untuk menyempurnakan aturan permainan, mekanik, dan komponen visual. Misalnya, aturan yang terlalu rumit dapat disederhanakan, atau desain visual ditingkatkan untuk lebih menarik perhatian audiens. Tahap revisi ini penting untuk memastikan board game tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penelitian yang diusulkan dalam proposal ini:

- **BAB I : Pendahuluan**

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah yang terjadi, tujuan dan manfaat dari penelitian, dan juga metode yang digunakan dalam penelitian.

- **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Pada BAB II berisi analisa literatur mengenai jurnal dan artikel terdahulu yang serupa dengan penelitian penulis. Serta membahas tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan penelitian penulis

- **BAB III : Analisis masalah dan Perancangan**

Pada BAB III membahas tentang Analisis Masalah serta Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini

- **BAB IV : Pembahasan**

Pada BAB IV membahas gambaran umum objek penelitian dan implementasi media utama dan media pendukung, kemudian uji coba pada media yang telah dibuat

- **BAB V : Penutup**

Pada BAB V membahas kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

