JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERTEMA SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT

PERANCANGAN

Oleh:

Siti Anisah Rahmadhani

NIM 1710248124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERTEMA SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT diajukan oleh Siti Anisah Rahmadhani, NIM 1710248124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Daru Tunggul Aji, SS., MA.
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

PERANCANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERTEMA SEJARAH KERJAAAN MAJAPAHIT

Siti Anisah Rahmadhani
1710248124

Perancangan ini bertujuan untuk mempopulerkan Kerajaan Majaphait kepada generasi muda melalui media pembelajaran. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa hingga saat ini belum ada metode belajar mengajar yang tepat sehingga dapat menarik minat dan keaktifan pelajar memahami sejarah Kerajaan Majapahit. Dengan pendekatan analisis 5W1H yang diambil dari singkatan *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (di mana), *Why* (mengapa), dan *How* (bagaimana) serta metode bermain sambil belajar, maka dapat disimpulkan perlu rencangan media interaktif berupa papan permainan ular tangga yang di rancang untuk memberikan kemudahan bagi pelajar dalam mengedukasi dan memahami Sejarah Kerajaan Majapahit.

Kata Kunci : Kerajaan Majapahit, sejarah, metode belajar, Ular Tangga.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

DESIGNING OF THE GAME OF SNAKES AND LADDERS WITH THE THEME OF THE HISTORY OF THE MAJAPAHIT EMPIRE

Siti Anisah Rahmadhani

1710248124

This design aims to popularize the Majaphait Empire to the younger generation through learning media. The results of data collection indicate that until now there is no appropriate teaching and learning method so that it can attract students' interest and activity in understanding the history of the Majapahit Empire. With the 5W1H which method is shorthand for Who, What, When, Where, Why, and How analysis approach, and the method of playing while learning, it can be concluded that it is necessary to design interactive media in the form of a snake and ladder board game which is designed to provide convenience for students in educating and understanding the history of the Majapahit Empire.

Keywords : Majapahit Empire, history, study method, Snake and Ladder

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Majapahit merupakan kemaharajaan berpedoman Hindu – Buddha yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia pada tahun 1293 – 1527 M. Majapahit adalah kerajaan terbesar dalam sejarah Indonesia (Syahputra et al., 2017). Kisah berdiri dan runtuhnya Majapahit menjadi salah satu sejarah terpenting di Indonesia karena membawa banyak faktor perubahan terutama pada bagian agraris dan perdagangan pada masanya (MacKenzie, 2016).

Majapahit juga meninggalkan banyak peninggalan yang bersejarah seperti bangunan, candi, patung, seni, prasasti dan kitab yang menceritakan kehidupan masyarakat pada zaman kejayaan Kerajaan Majapahit. Karena menyimpan banyak sejarah bagi Indonesia, anak yang telah memasuki tahap Sekolah Dasar sudah diajarkan sejarah dasar tentang Kerajaan Majapahit di kelas 5 – 6 SD, kemudian akan diajarkan lagi setelah memasuki Sekolah Menengah Pertama. Pembelajaran tentang sejarah Kerajaan Majapahit dalam tahap SD – SMP sangat singkat. Dalam satu periode masa sekolah hanya diajarkan dalam 1 – 2 bab, dan materi yang diajarkan hanya pengetahuan mendasar dalam buku pelajaran sejarah anak sekolah.

Metode pengajaran yang dilakukan dalam kelas sejarah di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama cenderung hanya memakai pola membaca, bercerita, menonton dokumentasi dan *quiz*. Di zaman yang sudah memasuki Industri Kreatif, tidak semua orang bisa tertarik hanya dengan membaca buku dan menonton video dokumentasi. Kurangnya media hiburan dan bermain dalam edukasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit membuat pelajar kurang memperhatikan materi yang diajarkan (Arifin et al., 2018).

Dilansir dari sebuah artikel pada *site* zenius, bahwa Sejarah menjadi salah satu pelajaran yang paling dibenci oleh pelajar karena metode belajar yang membosankan dan kaku (Rofalina, 2017). Dibutuhkannya sebuah media edukasi yang interaktif dan menarik

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sebagai salah satu media pembelajaran tidak hanya membantu pelajar dalam edukasi sejarah Kerajaan Majapahit tetapi juga membawa ketertarikan pelajar pada permainan edukatif, pelajar diharapkan dapat mengurangi waktu bermain dengan alat elektronik yang berlebihan.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan edukasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit untuk pelajar melalui media permainan edukatif?

3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipakai adalah metode analisis deskriptif yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran pada objek yang akan diteliti melalui data atau sampel yang didapatkan, tetapi hasilnya tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu Data Primer yang diperoleh dengan melakukan wawancara dan observasi langsung dengan informan dan Data Sekunder yang diperoleh dengan melakukan pencarian data yang bersumber dari buku, jurnal, dan artikel online yang dipublikasikan. Dengan pengumpulan data yang menggunakan studi pustaka, studi dokumentasi dan observasi partisipatif jika dibutuhkan.

Analisis data akan dilakukan dengan metode 5W + 1H. Metode 5W + 1H adalah referensi langsung untuk aturan "Jika kamu tidak bertanya, kamu tidak akan tahu". Ini digunakan dalam mendeskripsikan dan menganalisis sebuah permasalahan dengan menjawab 5 pertanyaan yang diawali dengan huruf W (*What, Where, When, Who, dan Why*) dan 1 pertanyaan diawali dengan huruf H (*How*) (Knop & Mielczarek, 2018).

B. KONSEP

1. Konsep Perancangan

Perancangan media edukatif atraktif ini akan mengambil konsep permainan papan tradisional, yaitu permainan ular tangga. Konsep

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

permainan ular tangga ini sangat cocok sebagai media untuk menceritakan sejarah Kerajaan Majapahit.

Dari masa berdiri atau *start* nya kerajaan Majapahit dan berbagai *event* kejayaan dan kekelaman kerajaan Majapahit yang ditandai dengan adanya 'ular' dan 'tangga' pada permainan ini. Dengan dilengkapi ilustrasi yang bercerita setiap jalannya agar memberikan kesan visual yang informatif. Dan akan dipadukan juga dengan sistem kartu, di mana pemain yang menginjak kolom atau gambar bercerita pada papan permainan akan mendapatkan kartu yang berisi teks cerita yang menceritakan kejadian pada masa Kerajaan Majapahit, akan dibagi menjadi beberapa *event* sesuai dengan ilustrasi gambar pada papan.

Konsep desain ilustrasi yang akan dicantumkan pada permainan edukatif ini bisa dibilang menyerupai *silent comic strip*, di mana gambar nya tidak berbicara, tetapi dari ilustrasi tersebut pembaca mengetahui ada sebuah alur cerita yang terjadi. Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang dan maksimal 4 orang.

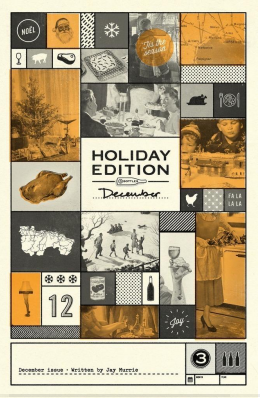
2. Konsep Desain

Gambar 1. Ilustrasi konsep desain Permainan Ular Tangga Edisi Kerajaan Majapahit dan desain media pendukung (Grafis: Siti Anisah Rahmadhani, 2022)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a. Gaya Layout

Gaya *layout* yang digunakan untuk perancangan ini adalah *mix* dari *layout* Mondrian, yang desainnya berbentuk simetris dengan garis yang memisahkan setiap ruang, dan *Multi Panel layout,* terdiri dari beberapa panel yang bentuknya hampir sama yang sudah diatur sedemikian rupa.



b. Tone Warna

Tone Warna yang dipakai dalam perancangan ini mengambil warna *earth tone.* Skema warna yang mengambil *palette* warna dari coklat, tan, abu – abu hangat, hijau, jingga, putih, beberapa dari variasi macam warna merah dan biru. Untuk perancangan ini, *earth tone* dinilai cocok untuk menjadi tema warna. Karena *earth tone* juga identik dengan barang antik dan kesan elegan dan kaya.

c. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini hanya terdapat pada judul permainan saja. Tipografi yang dipakai adalah *typeface Prince of Jawa* oleh Blue Graphic. Tipografi ini juga terkesan elegan dengan ornamen – ornamen kerajaan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. KESIMPULAN

Sejarah Kerajaan Majapahit merupakan salah satu sejarah terbesar di Indonesia, maka dari itu kita sudah mempelajari tentang sejarah ini di masa sekolah dari SD sampai SMP di mata pelajaran Sejarah. Edukasi tentang sejarah Kerajaan Majapahit dianggap penting, namun dalam teori dan hal yang diajarkan sekolah untuk edukasi sejarah Kerajaan Majapahit masih sangat *basic,* tidak banyak pelajar yang mengetahui siapa saja raja – raja Majapahit sebelum Hayam Wuruk dan bagaimana mahapatih Gajah Mada dapat diangkat pangkatnya. Maka dari itu pentingnya pelajar dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah dari sekolah ataupun buku dan sumber lain dari luar sekolah.

Pada mata pelajaran Sejarah, pelajar diutamakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan metode membaca, menulis dan mendengarkan. Kurang adanya kegiatan yang melibatkan keaktifan pelajar langsung kedalam pembelajaran. Kesulitan serta ketidak tertarikannya pelajar dalam membaca atau mendengarkan menjadi salah satu ide munculnya perancangan ini, karena ada beberapa pelajar yang belajar dengan gaya *visual* dan kinestetik.

Permainan Ular Tangga ini merupakan bentuk dari metode belajar yang melibatkan keaktifan pelajar dalam ikut ambil peran di pembelajaran Sejarah pada topik Sejarah Kerajaan Majapahit. Pendekatan yang di gunakan pada permainan ular tangga ini menggunakan pendekatan visual yang ilustratif dan informatif yang mampu memberikan edukasi kepada pemain.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Mackenzie, J. (2016). *The Encyclopedia of Empire, 4 Volume Set*. John Wiley & Sons.

Jurnal

Arifin, Y., Martin, M., Ryan, R., & Dratama, R. (2018). Gamification for the Ancient Kingdom of Nusantara with User-Centered Design Approach. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications, 9*(1), 9. doi:10.21512/comtech.v9i1.4171

Knop, K., & Mielczarek, K. (2018). Using 5W-1H and 4M Methods to Analyse and Solve the Problem with the Visual Inspection Process - case study. *MATEC Web of Conferences, 183*, 03006. doi:10.1051/matecconf/201818303006

Syahputra, M. F., Widhianto, M. K., & Rahmat, R. F. (2017). Historical Game of Majapahit Kingdom based on Tactical Role-playing Game. *Proceedings of the 12th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications*. doi:10.5220/0006283303270332

Website

Rofalina, F. (2015, 7 Mei). Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia. Zenius.net. https://www.zenius.net/blog/pelajaran-disukai-dibenci-siswa . Diakses pada 26 Desember 2021.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta