

PERMAINAN PAPAN PASUNDAN MELAWAN UNTUK MEMPERKENALKAN SEJARAH PENDUDUKAN JEPANG DI JAWA BARAT

Pasundan Melawan Boardgame To Introduce The History Of The Japanese Occupation In West Java

Alditia Nurfauzan¹, Syarip Hidayat², Ganjar Gumilar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

alditianurfauzan@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perlawanan Rakyat Singaparna terhadap penjajahan Jepang, adalah contoh pertempuran bersejarah yang berlokasi di Jawa Barat di era perang dunia II. Perlawanan ini dipimpin oleh tokoh agama K.H.Zainal Mustafa yang disebabkan dengan adanya upacara *Seikirei* yang bertolak belakang dengan ajaran Islam yang dianut masyarakat Singaparna. Namun karena kurangnya media yang membahas perlawanan Rakyat Singaparna, sejarah ini mulai terlupakan. Oleh karena itu perancangan *board game* ditujukan untuk memperkenalkan sejarah dan dapat menjadi salah satu solusi dalam mempertahankan nilai-nilai yang ada dalam sejarah perlawanan rakyat Singaparna. Melalui pembuatan *board game* ini diharapkan daya tarik Sejarah bisa diketahui masyarakat umum secara menyeluruh dan praktis. *Board game* ini dirancang berdasarkan teori media pendidikan dan juga teori DKV dengan berbagai macam tahap dalam pengambilan data. Dengan data yang sudah terkumpul, sejarah perlawanan rakyat Singaparna diolah agar dapat diaplikasikan ke dalam *board game* agar bisa menampilkan daya tarik sejarah ke masyarakat luas.

Kata kunci: sejarah, perang dunia II, perlawanan rakyat Singaparna, media edukasi, permainan papan

Abstract: The Singaparna people's resistance to Japanese colonialism is an example of a historical battle that took place in West Java during World War II. This resistance was led by religious figure K.H. Zainal Mustafa due to the *Seikirei* ceremony which was contrary to the Islamic teachings adhered to by the Singaparna people. However, due to the lack of media that discusses the Singaparna people's resistance, this history is starting to be forgotten. Therefore, the design of the board game is aimed at introducing history and can be a solution in maintaining the values that exist in the history of the Singaparna

people's resistance. Through the creation of this board game, it is hoped that the attraction of history can be known to the general public in a comprehensive and practical way. This board game was designed based on educational media theory and also Visual Communication Design theory with various stages in data collection. With the data that has been collected, the history of the Singaparna people's resistance is processed so that it can be applied to a board game so that it can display historical appeal to the wider community.

Keywords: history, world war II, Singaparna people's resistance, educational media, board games

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Untuk memenuhi keinginannya dalam mendidrikan imperium Asia Raya, Kekaisaran Jepang telah mendatangkan konflik di Asia Pasifik. Di tanggal 8 Desember 1941, Konflik yang berlangsung di Asia Pasifik dimulai dengan Kekaisaran Jepang yang melakukan penyerangan pangkalan militer Amerika Serikat di Pearl Harbour, Hawaii. Tjarda Van Starckenborgh Stachouwer selaku Gubernur Jendral Hindia belanda langsung mendeklarasikan perang kepada Kekaisaran Jepang.

Negara Indonesia adalah daerah yang mempunyai SDA yang begitu banyak serta ditambah banyaknya sumber daya manusia. Motivasi Jepang untuk mendapatkan kekayaan alam Indonesia timbul pada tahun 1940 saat menyadari bahwa selain kekayaan alam serta tenaga kerja, Indonesia dibutuhkan untuk kebutuhan perang Jepang. Dorongan Jepang untuk mendapatkan wilayah Jawa Barat disebabkan dengan adanya pusat pemerintahan. Selain itu, Jawa Barat juga merupakan lokasi strategis tentara Jepang di Negara Indonesia. Daerah Jawa Barat adalah lokasi yang sangat dibutuhkan Jepang karena merupakan pusat Perdagangan di Negara Indonesia.

Di Indonesia, khususnya di kota Bandung, terdapat jejak-jejak sejarah yang terkait dengan Perang Dunia II. Bandung menjadi saksi bisu dari peristiwa-peristiwa penting selama masa pendudukan Jepang dan juga mengalami

perubahan signifikan setelah kemerdekaan Indonesia. Namun, kesadaran akan sejarah ini sering kali terabaikan di kalangan generasi muda.

LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Mengutip dari Anggraini dan Natalia (2014, h. 14) DKV adalah proses menyampaikan suatu pesan kepada pihak kedua dengan memanfaatkan media yang terlihat secara visual. Proses penyampaian pesan ini tidak hanya harus memerhatikan unsur visual dan keindahan, tapi juga mempertimbangkan riset, konsep, konsumen, dan fungsi.

Ilustrasi

Menurut Witabora (2012) Ilustrasi adalah gambaran atau representasi visual yang memuat ide atau gagasan yang dapat memperjelas sebuah informasi yang ingin dikomunikasikan. Dilanjutkan dari Male (2007) dalam jurnal Witabora (2012), ilustrasi memiliki berbagai macam peran yang dapat diterapkan ketika menyampaikan suatu gagasan.

Media Edukasi

Menurut Henich yang dikutip oleh Azhar (2011), media edukasi adalah sarana yang menghubungkan informasi dari pembuat dengan tujuan untuk mendidik atau menunjukkan arah kepada penerimanya yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Sumantri dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran oleh Madona, dkk. (2018, h. 12) tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan bagi penerima pesan dalam menanggapi tujuan, konsep, dan keterampilan tertentu.
2. Menciptakan variasi dalam melakukan proses pembelajaran agar lebih menarik untuk dilakukan.

3. Memunculkan karakter dan juga kelihaihan dalam menggunakan teknologi.
4. Menanamkan pengalaman pembelajaran yang berkesan dan sulit dilupakan.

Permainan

Menurut Abu Ahmadi yang dikutip oleh Khobir (2009) permainan adalah aktivitas yang mengasyikkan dan terlaksana akibat kehendak pribadisendiri, tanpa adanya paksaan dari pihak luar dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Permainan datang dalam berbagai bentuk, baik itu secara fisik ataupun digital. Salah satu jenis permainan tersebut adalah *board game* atau permainan papan.

DATA & ANALISIS DATA

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur, narasumber merupakan seorang guru sejarah dari SMAN 25 Bandung. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui peristiwa apa saja yang pernah terjadi selama era pendudukan Jepang di Jawa Barat dan seluruh detailnya.

Narasumber menjelaskan bahwa setelah peralihan kekuasaan dari Belanda ke Jepang, Jepang mewajibkan masyarakat Singaparna untuk melakukan upacara *Seikerei*. *Seikerei* merupakan tradisi membungkukan badan pada matahari pagi dengan maksud memuja dewa matahari. K.H. Zainal Musatafa, pimpinan pondok pesantren di Singaparna menolak kebijakan tersebut, karena bertentangan dengan syariat Islam. Pada tanggal 24 Februari 1944, utusan Jepang yang ditugaskan dalam menculik Kiai Haji Zainal Mustafa, namun dapat digagalkan berkat perlawanan masyarakat. Melihat perlawanan masyarakat Singaparna, Jepang pun mengirim pasukannya di 25 Februari untuk menyerang Kiai Haji Zainal Mustafa dan masyarakat Singaparna. Dalam pertempurannya, masyarakat Singaparna dapat dikalahkan dan Kiai Haji Zainal Mustafa diganjar dengan eksekusi. Selain peristiwa

Sukamanah, terdapat juga peristiwa-peristiwa lainnya, seperti perlawanan petani di Kaplongan dan pertempuran di Karangampel.

Data Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan memakai Google Forms serta memakai berbagai media sosial. Kuisisioner ditargetkan untuk masyarakat dengan usia 17-25 tahun dan mendapatkan data sejumlah 43 responden dengan pertanyaan:

Apakah kamu berminat mempelajari sejarah perlawanan rakyat Jawa Barat terhadap pendudukan Jepang?

Jawaban: sebanyak 36 responden berminat untuk mempelajari sejarah perlawanan masyarakat Jawa Barat, dan sebanyak 7 orang tidak berminat mempelajari. Alasan responden yang tidak berminat mempelajari sejarah adalah sebagai berikut:

1. Responden sudah memiliki kesibukan dan tak memiliki waktu untuk mempelajari sejarah.
2. Responden kurang tertarik dengan materi sejarah.
3. Responden memiliki hobi yang lain.
4. Responden merasa bosan membaca buku sejarah.

Apakah penggunaan media *Boardgame* dapat efektif untuk menarik minat mempelajari sejarah?

Jawaban: Dari 43 responden, sebanyak 14 responden berpendapat bahwa penggunaan media *board game* sangat efektif, dan sebanyak 12 orang berpendapat cukup efektif. Sedangkan sebanyak 17 responden memilih untuk tidak menjawab.

Data Karya Sejenis

MEMOIR' 44

Memoir '44 merupakan permainan bertemakan sejarah, dimana para pemain akan dihadapkan dengan skenario pertempuran yang pernah terjadi selama perang dunia II di daratan Eropa, seperti pertempuran di Pantai Omaha,

Jembatan Pegasus, dan Hutan Ardennes. Permainan ini memiliki mekanik yang sederhana namun tetap memerlukan strategi untuk memenangkan permainan.

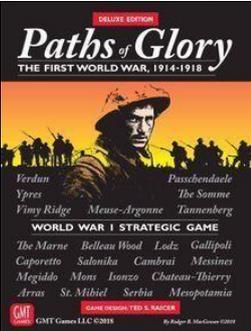
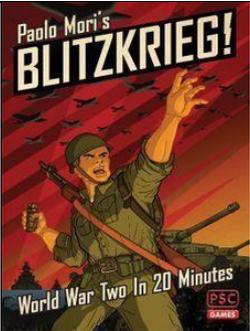
PATH OF GLORY

Path of Glory merupakan permainan yang mengangkat pertempuran di era perang dunia I. Di permainan ini, para pemain diharuskan untuk memilih untuk memainkan blok sentral atau blok sekutu. Mekanik yang dibawa permainan ini cukup kompleks dan butuh perhitungan yang matang untuk memainkan permainan ini.

BLITZKRIEG!

Blitzkrieg! merupakan permainan yang membawakan sejarah perang dunia II dalam sudut pandang yang berbeda, dimana para pemain bertarung tanpa menggunakan mekanik kartu ataupun dadu. Mekanik yang dibawa permainan ini tidak kompleks dan tidak terlalu menyita banyak waktu.

Analisis Data Matriks Produk Sejenis

Board game			
Usia	8+ tahun	14+ tahun	14+ tahun
Ilustrasi	Detail, Serius	Realistis, Klam	Kartuni, Klam
Tipografi	Serif, Bold	Serif, Italik, Formal	San Serif, Italik
Layout	Sederhana, Simetris	Simetris, kompleks	Asimetris, dinamis
Warna	Cerah, Detail	Detail, klam	Sederhana, Klam

Pesan	Memperkenalkan sejarah pertempuran di perang dunia II dengan menggunakan skenario pertempuran terkenal yang pernah terjadi.	Memperkenalkan sejarah pertempuran di perang dunia I dengan sudut pandang dua blok yang tengah berseteru dan.	Memperkenalkan sejarah pertempuran di perang dunia II dengan sudut pandang yang berbeda
-------	---	---	---

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Melalui permainan ini perancang ingin mengemas sejarah mengenai pertempuran yang pernah terjadi di Jawa Barat selama pendudukan Jepang pada era perang dunia 2 dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan mudah dipahami, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan keinginan pemain untuk mempelajari sejarah.

Konsep Kreatif

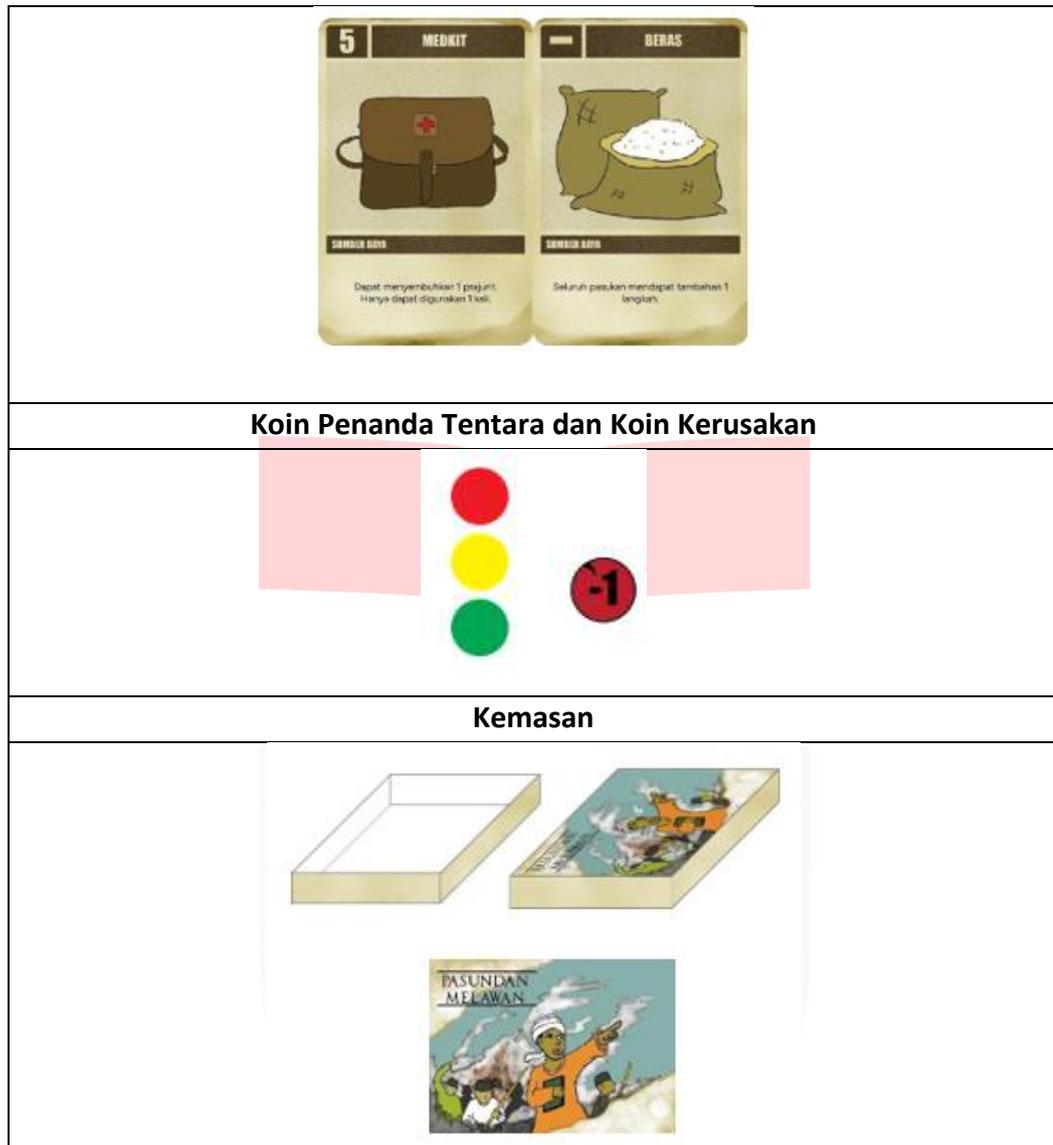
Melalui permainan ini perancang ingin mengemas sejarah mengenai pertempuran yang pernah terjadi di Jawa Barat selama pendudukan Jepang pada era perang dunia 2 dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Dalam permainan ini pemain diharuskan memilih salah satu fraksi, yaitu pejuang atau tentara Jepang.

Konsep Visual

Ilustrasi digunakan sebagai media utama dalam menunjukkan persenjataan juga sumber daya para pejuang dan tentara Jepang digunakan ketika berperang. Selain persenjataan, ilustrasi juga digunakan untuk menggambarkan para tokoh yang terlibat dalam pertempuran.

Warna utama yang digunakan dalam permainan ini adalah warna hijau, biru, dan coklat. Warna-warna tersebut menyesuaikan dengan medan



KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan yaitu media permainan papan atau *board game* "Pasundan Melawan" dapat digunakan untuk memperkenalkan Sejarah Jawa Barat di era perang dunia 2. Penyampaian Sejarah menggunakan media permainan dapat menjadi alternatif yang memberikan pengalaman berbeda dalam memperkenalkan sejarah tersebut. Meskipun pemain permainan ini tidak dapat mempelajari sejarah secara utuh, dengan dirancangnya

permainan ini pemain tetap bisa mengenal apa itu Sejarah Jawa Barat di era perang dunia 2 dan ikut menyebarkan pengetahuan tersebut ke masyarakat yang lebih luas.

SARAN

Saran untuk kedepannya adalah meneliti lebih lanjut mengenai sejarah Jawa Barat ataupun mengangkat Sejarah Jawa Barat ke dalam media interaktif alternatif lainnya. Selain itu perkembangan dari permainan hasil perancangan ini juga dapat dilakukan agar menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia.

Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In Forum Tarbiyah (Vol. 7, No. 2).

Hannah, J. (2022, Desember 3). What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide. CareerFoundry. Diakses pada 4 April 2023 di <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>

Hidayat, S., & Abidah, Y. A. Gawe Jajan Board Game Design of Traditional Snacks from Central Java. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 451-454). Telkom University.

Male, Alan. 2007. Illustration A Theoretical & Contextual Perspective. AVA

Publishing SA: Worthing.

Rosidin, M., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Board Game Minat Karier"kuliah: Seni & Desain"Untuk Siswa Sma. eProceedings of Art & Design, 5(1)

Sihombing D, (2015). Tipografi Dalam Desain Grafis. Gramedia Pustaka Utama.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website.

ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 3(01),1-16.

Rustan, S. (2020). Layout 2020 Buku 1. CV. Nulis Buku Jendela Dunia.

Russell, M. (2023, Januari 20). Board game types guide. Wargamer. Diakses pada 10 November 2023 di <https://www.wargamer.com/board-game-types>

Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." Humaniora Binus, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667.

