

## PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKATIF MENGENAI RANGKAIAN PERISTIWA BANDUNG LAUTAN API

### *DESIGNING BOARD GAME AS AN EDUCATIVE MEDIA ABOUT A SERIES OF BANDUNG SEA OF FIRE EVENTS*

Martensite Pasmahputra<sup>1</sup>, Asep Kadarisman, S.Sn., M. Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[martenpp@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:martenpp@student.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[kadarisman@telkomuniversity.ac.id](mailto:kadarisman@telkomuniversity.ac.id),

---

#### Abstrak

Bandung memiliki peran dan kontribusinya sendiri dalam mencapai kemerdekaan Indonesia dan salahsatu melalui peristiwa Bandung Lautan Api. Peristiwa ikonik dan juga momen bersejarah dimana dalam peristiwa tersebut terjadi pembakaran Kota Bandung demi mendukung kemerdekaan Indonesia dan akan selalu dikenang sebagai aksi patriotik warga Bandung dalam mempertahankan tanah air mereka. Namun seiring berjalannya waktu, pemahaman masyarakat mengenai peristiwa Bandung Lautan Api mulai memudar khususnya di generasi muda. Padahal, banyak hal yang bisa dipetik dengan mempelajari peristiwa bersejarah dan salahsatunya yaitu dengan mengamalkan nilai-nilai perjuangan dan rela berkorban yang ada di dalamnya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu memicu keinginan remaja untuk menggali lebih dalam informasi mengenai peristiwa bersejarah. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi yang lebih atraktif sehingga peristiwa Bandung Lautan Api dapat dipelajari dengan cara menyenangkan sehingga materi dapat lebih mudah dicerna dan juga diingat remaja. Perancangan ini menghasilkan media edukasi berupa board game yang memuat informasi dan juga kronologi mengenai rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api dengan menggunakan AIDA sebagai metode pendekatan terhadap audiensnya. Perancangan jalannya permainan yang sarat akan nilai-nilai perjuangan dan rela berkorban juga cocok untuk menanamkan nilai-nilai tersebut di benak pemainnya sehingga seiring meningkatnya intensitas bermain, diharapkan ke depannya nilai-nilai tersebut dapat diamalkan di kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci :** *Sejarah, Perjuangan, Bandung Lautan Api, Media Edukasi, Board Game*

---

#### Abstract

*Bandung has its own role and contribution in achieving Indonesian independence and one of them through the events of the Bandung Sea of Fire. Iconic events and historic moments where in the event of the burning of the city of Bandung in support of Indonesian independence and will always be remembered as patriotic acts of Bandung residents in defending their homeland. But over time, people's understanding of the Bandung Ocean Fire incident began to fade, especially in the younger generation. In fact, there are many things that can be learned by studying historic events and one of them is by practicing the values of struggle and willing to sacrifice in them. Therefore we need a learning media that can trigger teenagers' desire to dig deeper into information about historical events. This design aims to create a more attractive educational media so that the Bandung Ocean Fire event can be learned in a fun way so that the material can be more easily digested and also*

*remembered by teenagers. This design produced an educational media in the form of a board game that contained information and also chronology about the series of events in Bandung Lautan Api using AIDA as an approach method to its audience. The design of the game that is full of struggle values and willing to sacrifice is also suitable to instill these values in the minds of players so that as the intensity of play increases, it is expected that in the future these values can be practiced in everyday life.*

**Keywords :** *History, Struggle, Bandung Ocean of Fire, Media Education, Board Game*

## 1. Pendahuluan

Mempelajari sejarah merupakan salahsatu hal penting yang perlu kita pelajari dalam kehidupan bernegara. Selain mengajarkan kita agar tidak mengulangi kesalahan yang sama yang dilakukan oleh leluhur kita, di dalam sejarah juga mengajarkan kita untuk dapat mengetahui proses terjadinya suatu bangsa dan pahlawan-pahlawan yang telah berjuang didalamnya sehingga mengajak kita agar dapat lebih menghargai dan menjunjung tinggi bangsa kita. Sebagai warga negara Indonesia yang khususnya tinggal di Jawa Barat, terdapat sebuah peristiwa bersejarah yang wajib kita ketahui dimana peristiwa tersebut merupakan rangkaian peristiwa dari Bandung Lautan Api. Namun seiring waktu berjalan, kisah dari peristiwa Bandung Lautan Api ini mulai terlupakan khususnya di kalangan generasi muda, hanya sedikit dari mereka yang mengetahui detail dari rangkaian peristiwa tersebut.

Dalam mewujudkan kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bandung memiliki peran dan kontribusinya sendiri dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api. Bandung Lautan Api adalah sejarah milik rakyat Bandung yang akan selalu dikenang sebagai aksi patriotik warga Bandung dalam mempertahankan tanah airnya. Tanggal 24 Maret 1946 adalah momentum saat rakyat bersatu mencegah sekutu dan NICA

(Netherlands-Indies Civil Administration) menduduki Bandung.

Hingga hari ini peristiwa Bandung Lautan Api dikenang sebagai peristiwa yang ikonik dan bersejarah dalam perjuangan kemerdekaan NKRI. Bahkan lagu Halo-halo Bandung pun ditetapkan sebagai lagu wajib nasional untuk mengenang peristiwa tersebut dikarenakan peristiwa Bandung Lautan Api sendiri memuat nilai-nilai semangat pengorbanan untuk membina dan membangun negaranya kearah yang lebih baik lagi. Semangat tersebut menggambarkan bagaimana perencanaan masa depan, sehingga dapat mencapai kejayaan dalam kehidupan sosial, ekonomi dan budaya. Nilai-nilai perjuangan dan semangat pengorbanan dari peristiwa tersebut dapat kita jadikan sebuah pembelajaran yang perlu kita pahami dan kita sampaikan ke generasi selanjutnya.

Namun amat disayangkan nyatanya masih banyak orang yang sudah mulai lupa mengenai peristiwa Bandung Lautan Api secara detail padahal sejarah akan peristiwa tersebut sudah diajarkan dari bangku kelas lima sekolah dasar. Dari observasi dan survey singkat yang dilakukan di lingkungan sekitar penulis menunjukkan bahwa banyak orang yang memiliki ingatan samar-samar mengenai detail dari peristiwa Bandung Lautan Api, bahkan orang Bandung sendiri. Hal tersebut cukup untuk membuktikan apabila masih banyak orang yang tidak mengetahui dan memahami secara

detail dalam peristiwa Bandung Lautan Api. Sulitnya menemukan informasi lengkap mengenai peristiwa tersebut menjadi salahsatu penyebabnya. Selain itu, kurangnya usaha pemerintah untuk memperingati peristiwa Bandung Lautan Api secara rutin agar peristiwa tersebut selalu dikenang oleh rakyatnya merupakan faktor penyebab lainnya.

Dari pemaparan yang sudah diberikan diatas, maka dibutuhkan sebuah media edukatif yang mampu mengajak masyarakat agar lebih tertarik untuk mengetahui serta memahami lebih dalam mengenai peristiwa Bandung Lautan Api. Tidak hanya membuat media pembelajaran yang mudah dan juga menyenangkan, namun dengan dibuatnya media tersebut diharapkan dapat dinikmati tidak hanya oleh remaja namun juga orang dewasa. Selain itu, media ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai dan pesan-pesan positif yang bisa kita pelajari dari peristiwa Bandung Lautan Api.

Salah satu inovasi yang perlu dilakukan adalah dengan memadukan antara media edukatif dengan permainan papan atau bisa disebut juga board game. Game edukasi dapat mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan. Penggunaan game dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Melalui game edukasi pula suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, Selain itu, Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola

pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Dan seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale pada teori kerucut pengalaman, melakukan sebuah simulasi dan bermain peran merupakan aktivitas yang paling efektif untuk mengingat dan belajar sesuatu. Oleh karena itu, pemilihan board game sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tepat terutama dalam konteks pembelajaran sejarah.

## **2. Dasar Teori**

### **2.1 Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari bermacam-macam elemen yang berbeda dan menyatu menjadi kesatuan yang utuh dan berfungsi. Oleh karena itu dapat disimpulkan apabila perancangan merupakan suatu proses perencanaan sesuatu dari berbagai unsur-unsur yang menyatu menjadi kesatuan yang utuh dan sesuai seperti tujuan yang diinginkan (Sardi 2004:27).

### **2.2 Board Game**

Board game atau bisa juga terjemahkan menjadi permainan papan merupakan sebuah jenis permainan dimana didalamnya terdapat seperangkat aturan cara bermain dengan komponen-komponen pendukung lainnya seperti token, pion atau bidak yang digerakkan diatas papan permainan khusus (Manikmaya, 2014).

### **2.3 Media Edukatif**

Menurut Mudiofir (2016: 128), media pembelajaran merupakan sebuah kesatuan sistem belajar yang

memiliki peran dan fungsi penting untuk kelangsungan proses belajar. Oleh sebab itu, media memiliki peran penting untuk menjalankan proses edukasi para pelajar. Karena dalam menjalankan fungsi sebagai media pembelajaran, media menjadi komponen utama yang berperan sebagai perantara pembuat pesan dan penerima pesan.

## **2.4 Desain**

Desain berasal dari bahasa Italia yaitu *designo* yang secara gramatikal berarti proses untuk menciptakan produk baru. Proses desain mencakup banyak hal dengan tahap yang berurut. Dengan penelitian, sketsa, mind mapping (kerangka berpikir), brainstorming, sketsa, hingga pembuatan visualisasi yang terukur secara dua dimensi serta tiga dimensi hingga cara memproduksinya apabila diperlukan produksi secara massal. (Tri Wahyuni, 2015: 5)

### **2.4.1 Desain Komunikasi Visual**

Desain menurut Yongky Safanayong dalam Desain Komunikasi Visual (2006 : 2) berasal dari kata *designare* (Latin) yang berarti *to plan to do, purpose, intend* merupakan salahsatu disiplin ilmu yang tidak hanya mencakup aspek visual, namun juga meliputi aspek lainnya seperti sosial, kultural, fisiologis, teknis dan juga bisnis.

### **2.4.2 Desain Grafis**

Desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari pemecahan masalah komunikasi visual secara kreatif dengan menyangkutkan beragam media komunikasi visual sebagai manifestasi visualisasi mengelola elemen grafis. Desain grafis menggunakan kaidah dalam komunikasi visual untuk memecahkan permasalahan berkreasi mengabungkan gambar, kata dan juga simbol untuk merepresentasikan ide dan pesan. (Tri Wahyuni, 2015: 57).

### **2.4.3 Ilustrasi**

Menurut Sigit Santoso, ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustre* yang memiliki arti menerangkan. Ilustrasi merupakan gambaran atau foto yang digunakan untuk mengkomunikasikan teks dengan menggunakan bentuk visual sebagai daya tarik. Ilustrasi sendiri dapat berupa gambar, simbol, relief, atau musik yang ditujukan untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan sesuatu hal dan ilustrasi tersebut memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai informasi, sebagai dekorasi, dan sebagai komentar (Jennings, 1988 : 92).

### **2.4.4 Ilustrasi**

Danton Sihombing mengemukakan pada Tipografi dalam Desain Grafis, tipografi merupakan bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang memiliki dua fungsi, yaitu sebagai fungsi komunikasi dan juga fungsi estetis. Tipografi sendiri merupakan elemen pendukung dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, tipografi sangat berhubungan dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, psikologi, teknologi dan bidang keilmuan lainnya (Rustan, 2011 : 2).

### **2.4.5 Layout**

Menurut Susanto (2011:237), layout merupakan tata letak yang digunakan untuk mengatur sebuah komposisi dalam suatu desain, seperti huruf teks, garis, gambar, bidang, dan juga bentuk dalam konteks tertentu. Sedangkan arti dari *me-layout* adalah sebuah proses kerja dari layout itu sendiri.

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Data Pemberi Proyek

Manikmaya yang merupakan merupakan salahsatu publisher board game di Indonesia dan memiliki visi dan misi untuk menerbitkan board game yang mampu banyak orang senang ketika memainkannya. Berlokasikan di Jl. Sidomukti, Sukaluyu, Bandung, Manikmaya Games sudah beberapa kali menerbitkan judul-judul board game seperti Aquatico, Mahardika, dll. Manikmaya Games selalu menampilkan konten bermuatan lokal Indonesia di setiap game yang mereka keluarkan.

#### 3.2 Data Produk

Perancangan ini menghasilkan produk berupa board game yang menceritakan tentang alur peristiwa dari rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api dikarenakan peristiwa tersebut merupakan rangkaian peristiwa bersejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaannya yang harus selalu kita ingat khususnya bagi warga kota Bandung.

#### 3.3 Data Khalayak Sasaran

1. Demografis  
Target pasar secara demografis dapat dijabarkan sebagai berikut:  
Usia : 12-17 Tahun  
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
Pendidikan : Pelajar SMP dan SMA  
Status Sosial : Masyarakat menengah atas
2. Geografis  
Perancangan board game ini ditujukan untuk remaja yang tinggal di daerah Jawa Barat, khususnya di wilayah kota Bandung.
3. Psikografis
4. Target utama perancangan ini adalah pelajar SMP dan SMA yang tinggal di perkotaan,

senang bermain dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar dalam mencari pengetahuan tentang sejarah yang sulit mereka cerna di sekolah.

#### 5. Behavioral

Pelajar SMP dan SMA di perkotaan yang tidak sungkan menggunakan metode pembelajaran baru sembari bermain sambil meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan individu lainnya.

#### 3.5 Data Analisis Proyek Sejenis

Indonesia memiliki banyak peristiwa bersejarah dan juga patriotik, akan tetapi belum ada proyek sejenis yang membahas mengenai rangkaian dari peristiwa Bandung Lautan Api. Penulis melakukan analisis dengan menggunakan dua judul board game kompetitor, kedua permainan tersebut mampu mengelola informasi sejarah dan disajikan kembali melalui sebuah ruang lingkup bermain.

#### 3.4 Data Hasil Wawancara

##### A. Wawancara dengan Boardgame ID dan Manikmaya Games

Berdasarkan hasil wawancara dengan Isa Rachmad Akbar selaku Ketua Redaksi di Boardgame.id dan juga Marketing Executive di Manikmaya Games maka didapatkanlah beberapa informasi dan poin-poin penting mengenai industri board game di Indonesia. Poin-poin tersebut berupa eksistensi board game edukasi di Indonesia dan juga tips mengolah konten edukasi ke dalam jalannya permainan.

##### B. Wawancara dengan DISPORA Kota Bandung

Di kesempatan lain penulis berkesempatan untuk melakukan wawancara dengan Bapak Yadi Supriyadi selaku Kepala Seksi Pemitraan & Prestasi Pemuda di Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Kota Bandung. Tujuan penulis melakukan wawancara ini yaitu untuk mengetahui alasan mengapa generasi muda perlu mengetahui dan memperingati peristiwa-peristiwa

sejarah khususnya peristiwa memperjuangkan kemerdekaan seperti runtutan peristiwa Bandung Lautan Api. Selain itu wawancara ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pemerintah Kota Bandung dalam mensosialisasikan dan mengajak masyarakat kota Bandung untuk memperingati peristiwa BLA dan apa saja upaya yang sudah dilakukan.

## 1. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Perancangan karya pada tugas akhir ini adalah membuat sebuah media edukasi yang memudahkan remaja usia 12-17 tahun untuk mempelajari dan mengingatkan kembali tentang rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api dengan cara yang lebih menyenangkan dan memicu rasa keingintahuan remaja untuk menggali lebih dalam mengenai peristiwa tersebut melalui permainan yang sudah dirancang. Di dalam permainannya mengambil tema, latar waktu dan juga kronologi kejadian dari peristiwa Bandung Lautan Api yang dikemas ke dalam media edukasi yang unik dan mudah dicerna oleh pelajar SMP hingga SMA dan yang terpenting tidak membuat jenuh ketika mempelajarinya. Komponen board game yang berfungsi sebagai elemen pelengkap seperti kartu utama, set kartu, papan permainan serta mekanisme permainan yang melibatkan interaksi antar pemain dibuat untuk meningkatkan ketertarikan remaja dalam memainkan permainan ini. Sehingga secara tidak sadar mereka sedang belajar sembari bermain.

Berdasarkan penjelasan tersebut pesan lain yang ingin ditanamkan melalui gameplay dari board game ini adalah nilai-nilai perjuangan dan rela berkorban yang bisa dipetik kisah perjuangan warga Kota Bandung untuk bersiteguh dalam mempertahankan tujuan mereka yaitu meraih kemerdekaan. Nilai-nilai perjuangan dan rela berkorban tersebut diterapkan pada mekanisme permainan secara tidak tersirat namun esensi-esensinya bisa dimaknai sesuai dengan jalannya permainan. Apabila permainan

semakin rutin dimainkan maka diharapkan nilai-nilai rela berkorban yang ada pada jalannya permainan mampu diingat bahkan diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari oleh para pemainnya..

### 4.2 Konsep Kreatif

Pendekatan kreatif yang diadaptasi dari perpaduan berbagai macam jenis permainan cooperative, material collecting dan role playing games yang memiliki cerita berlatar belakang rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api. Permainan bertentangan peristiwa Bandung Lautan Api dimana pemain terbagi ke dalam dua kubu dimana 4 pemain berperan sebagai pejuang NKRI yang memiliki peran dan fungsi masing-masing sedangkan satu orang lagi berperan sebagai komandan perang sekutu.

Alur permainan menyesuaikan dengan rangkaian dari peristiwa Bandung Lautan Api yang diawali dengan mulainya perintah untuk menyerahkan Kota Bandung ke pihak sekutu dan diakhiri dengan peristiwa peledakan gudang mesiu sehingga pihak sekutu mundur dari wilayah Jawa Barat. Untuk mekanisme permainannya, permainan terbagi ke dalam lima babak dan di masing-masing babak memiliki misi dan obyektif berbeda-beda yang perlu pemain selesaikan untuk melanjutkan ke babak selanjutnya. Masing-masing pejuang memiliki peran dan fungsi masing-masing, oleh karena itu masing-masing pemain perlu bekerja sama demi meraih kemenangan. Di setiap obyektif pada masing-masing babak memerlukan syarat dan ketentuan yang berbeda, salahsatunya dengan mengumpulkan barang atau resource yang diperlukan sebagai syarat untuk menyelesaikan misi pada sebuah babak. Peran masing-masing pejuang menentukan barang apa yang bisa diambil oleh masing-masing pejuang tersebut dan di beberapa misi memerlukan karakter spesifik untuk menyelesaikannya. Di lain pihak, pemain yang berperan sebagai komandan sekutu memiliki tujuan untuk menghambat bahkan menggagalkan perjuangan yang dilakukan pejuang-

pejuang tersebut menggunakan kartu-kartu aksi yang dimiliki.

#### **4.3 Konsep Media**

Media utama perancangan media edukasi ini adalah board game. Alasan mengapa mengambil board game sebagai media utamanya dikarenakan sebuah permainan berjenis tabletop seperti board game ini melibatkan pemainnya untuk berinteraksi secara langsung. Maka dari itu selain memberikan edukasi mengenai peristiwa BLA, board game yang dirancang ini juga mampu meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi para pemainnya satu sama lain.

Untuk merancang board game ini dibutuhkan beberapa komponen-komponen sebagai berikut :

1. Papan Permainan
2. Pion karakter
3. Kartu misi utama
4. Kartu kesempatan pihak pejuang dan juga komandan sekutu
5. Token nyawa dan juga token resource
6. Buku peraturan
7. Dadu beserta kocokan dadu

#### **4.3 Konsep Visual**

Dikarenakan permainan ini bertemakan pada masa kemerdekaan maka pengayaan visualnya juga menyesuaikan dengan tema yang diangkat. Untuk skema warna, penggunaan logo dan juga gaya ilustrasi yang digunakan menggunakan palet warna yang terinspirasi pada masa kemerdekaan yang dipadukan dengan visualisasi bergaya art deco yang didominasi oleh warna krem dan warna lainnya.

#### **4.5 Konsep Bisnis**

Bandung The Sea of Fire ini direncanakan akan menjadi sebuah permainan komersil dan diproduksi secara massal dengan harga yang bersaing dengan board game-board game lainnya yang ada di pasaran. Dengan biaya produksi seperti yang sudah diperkirakan, maka boardgame sudah bisa dibeli mulai

dari kisaran harga 250.000 hingga 300.000 rupiah. Dengan dijual secara bebas di pasaran maka diharapkan permainan ini mampu menjangkau audiens yang lebih luas sehingga rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api dapat lebih dikenal dan juga diapresiasi oleh masyarakat luas tidak hanya oleh orang Bandung saja. Penjualan dari permainan ini juga akan disertai gimmick-gimmick menarik berupa merchandise unik yang menyesuaikan dengan target pasarnya yaitu pelajar di bangku SMP dan juga SMA.

#### **4.6 Hasil Perancangan**

Permainan Bandung The Sea of Fire merupakan sebuah permainan table top berjenis board game yang bertemakan rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api. Permainan ini berjenis worker placement dan juga turn based strategy yang menggunakan point to point movement sebagai sistem berjalan. Seluruh pemain saling bergantian untuk melakukan aksi dengan mengambil langkah berjalan dengan mengocok dadu. Di setiap langkah yang diambil perlu dipertimbangkan dengan matang karena di setiap langkah tersebut dapat memengaruhi alur permainan, bisa jadi mempermudah ataupun mempersulit. Selain itu, di dalam permainan ini terdiri dari dua belah pihak yang saling bertempur satu sama lain, kedua belah pihak tersebut merupakan pihak Pejuang dan pihak Tentara Sekutu.

Permainan dimainkan oleh 5 orang pemain dengan susunan 4 pemain sebagai pejuang dan 1 pemain sebagai komandan pasukan Sekutu. Kedua belah pihak pemain memiliki tujuan yang berbeda, dan berikut poin-poin yang digunakan sebagai penentu kemenangan dari masing-masing pihak. Bagi pemain yang berperan sebagai Pejuang memiliki tujuan utama mempertahankan wilayah Bandung dari serangan sekutu dan mampu dikatakan menang apabila memenuhi dua syarat antara membereskan seluruh rangkaian misi yang diberikan atau menghabiskan seluruh poin nyawa yang dimiliki komandan sekutu. Sedangkan untuk pemain yang berperan sebagai Komandan tentara Sekutu memiliki satu tujuan yaitu

menghambat segala aksi perjuangan yang dilakukan para Pejuang dengan cara menghabiskan seluruh pejuang yang ada. Dengan memenuhi hal tersebut, pemain yang berperan sebagai Komandan Tentara Sekutu dianggap memenangkan permainan.

Dari perancangan yang sudah dibuat, permainan ini terbagi ke dalam beberapa komponen utama yaitu buku aturan, papan permainan, kartu karakter, kartu aksi pejuang dan juga komandan sekutu, kartu misi, dan yang terakhir yaitu kemasan yang digunakan.

#### a. Logo



**Gambar 4.1 Logo**

Sumber: Martensite P, 2019

Dalam merancang logo, board game ini mengambil judul dari nama peristiwa ikoniknya itu sendiri yaitu Bandung Lautan Api namun kata Bandung diubah menggunakan ejaan lama dan kata Lautan Api diubah menjadi berbahasa Inggris agar lebih menarik generasi muda untuk memainkannya.

#### b. Buku Aturan dan Petunjuk Permainan



**Gambar 4.2 Buku Aturan**

Sumber: Martensite P, 2019

Buku aturan sebagai komponen pertama dari permainan ini terdiri dari tiga lipatan berukuran A5 berisikan beberapa aturan,

petunjuk, dan juga penjelasan lainnya mengenai cara bermain.

#### c. Papan Permainan



**Gambar 4.3 Papan Permainan**

Sumber: Martensite P, 2019

Komponen utama lainnya yaitu papan yang digunakan sebagai tempat berjalannya permainan. Berbentuk persegi panjang dengan panjang 59 cm dan lebar 42 cm yang terbagi menjadi 4 bagian. Bagian tengah papan terisi peta kota Bandung yang didalamnya terdapat banyak titik walk point sebagai tempat berjalannya para pemain. Lalu di sisi papan terdapat ruang untuk menaruh kartu misi dan juga kartu aksi guna memudahkan pemain untuk mengaksesnya..

#### d. Ilustrasi dan Foto



**Gambar 4.3 Pion Karakter**

Sumber: Martensite P, 2019

Pion berbahan akrilik berjumlah lima buah dengan empat pemain sebagai pihak pejuang dan satu pemain lainnya merupakan pemain pihak sekutu. Memiliki ukuran yang bervariasi dengan lebar mulai dari 1,5 cm dan tinggi 4-5 cm.



#### e. Token Nyawa dan Token Resource



**Gambar 4.4 Token Resource dan Token Nyawa**

Sumber: Martensite P, 2019

Token berbahan akrilik yang berfungsi berapa jumlah nyawa pemain yang tersisa dan juga berapa resource yang mereka miliki. Untuk ukuran, token nyawa terdapat 36 buah sedangkan untuk token resource yang terdiri dari 4 jenis memiliki 12 buah masing-masing.

#### f. Kartu Aksi



**Gambar 4.5 Kartu Aksi**

Sumber: Martensite P, 2019

Kartu yang berfungsi sebagai pengubah jalannya permainan, bisa memudahkan ataupun menyulitkan para pemain untuk memenangkan permainan. Fungsi kartu aksi tersebut terbagi ke dalam tiga jenis yaitu menguntungkan, merugikan dan juga netral (bisa baik ataupun buruk). Kartu aksi masing-masing pihak dibedakan, dimana pihak pejuang memiliki 13 varian kartu aksi sedangkan pihak koman sekutu memiliki 7 varian. Namun, masing-masing pihak memiliki jumlah yang sama yaitu 48 buah per set nya dan berukuran 9 cm x 6 cm.

#### g. Kartu Misi



**Gambar 4.4 Kartu Misi**

Sumber: Martensite P, 2019

Komponen selanjutnya yaitu kartu yang berisikan perintah atau misi apa yang perlu dilaksanakan oleh pemain Pejuang. Kartu misi ini sendiri memiliki ukuran yaitu 5,5 cm x 9 cm. Terbagi ke dalam lima tahap, berisikan perintah yang bermacam-macam dengan tingkat kesulitan yang semakin bertambah seiring jalannya permainan. Untuk menyelesaikan misi, setiap pemain pejuang perlu mengumpulkan barang-barang sesuai dengan yang tercantum pada kartu tersebut.

#### h. Packaging



**Gambar 4.4 Packaging**

Sumber: Martensite P, 2019

Packaging merupakan komponen penting dalam board game, berfungsi sebagai pembungkus dan pelindung komponen permainan yang ada didalamnya. Penggunaan dan pemilihan packaging yang digunakan sangat berpengaruh agar audiens tertarik untuk mencoba maupun membeli board game tersebut. Oleh karena itu, packaging dari board game berbentuk kotak kokoh berbahan dasar

samson 1 mm berukuran 31,5 cm x 34 cm x 6 cm. Di samping permukaan kemasan ditempelkan stiker yang berisikan keterangan singkat mengenai board game tersebut.

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan permainan Bandung The Sea of Fire ini bertujuan sebagai media edukasi untuk yang mengenalkan kembali kronologi dari rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api beserta nilai-nilai perjuangan yang ada di dalamnya yang semakin hari semakin memudar di ingatan remaja di bangku SMP dan juga SMA terutama di wilayah Jawa Barat. Kesimpulan berikut diambil berdasarkan hasil pengamatan selama pembuatan perancangan permainan.

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada remaja kota Bandung, terdapat beberapa kekhawatiran akan pudarnya pemahaman masyarakat khususnya generasi muda dalam menyikapi peristiwa bersejarah yang menyangkut nilai perjuangan dan juga pengorbanan bangsa. Minimnya sarana ataupun media edukasi yang mampu menarik minat belajar remaja juga memengaruhi fenomena tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran non-konvensional yang mampu menstimulasi daya minat remaja untuk mempelajari peristiwa bersejarah tersebut. Board game berlatar belakang kan sejarah rangkaian peristiwa Bandung Lautan Api inilah diharapkan mampu menjadi pelatuk bagi remaja dan memicu mereka agar tertarik untuk mempelajari dan menggali lebih dalam informasi mengenai sebuah peristiwa bersejarah.

Dengan dibuatnya perancangan ini, penulis berharap agar semakin banyak remaja yang sadar betapa pentingnya mengingat kembali peristiwa-peristiwa bersejarah seperti Bandung Lautan Api ini dengan lebih baik dan mampu memaknai nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu nilai-nilai tersebut perlu ditanam dalam-dalam di diri masing-

masing sehingga dapat tercipta generasi muda dengan pribadi yang lebih baik di masa mendatang.

### 5.2 Saran

Perancangan board game ini masih jauh dari kata sempurna, penulis menyarankan apabila ada rekan-rekan yang tertarik untuk mengangkat tema serupa agar mengatur waktu pengerjaan sebaik mungkin. Selain itu pemahaman yang lebih dalam mengenai materi juga sangat diperlukan agar konten dari karya yang dihasilkan sesuai dengan data dan fakta yang ada di lapangan. Mempertimbangkan sistem permainan juga diperlukan agar sesuai dengan khalayak sasaran. Semoga dengan adanya perancangan ini mampu bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

### Daftar Pustaka

- [1] Sitaresmi, Ratnayu. 2013. *Saya Pilih Mengungsi : Pengorbanan Rakyat Bandung untuk Kedaulatan*. Bandung: Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung
- [2] Julianti, Sri. (2017), *A Practical Guide To Flexible Packaging*, Jakarta : Penerbit Gramedia.
- [3] Djajusman. 1975. *Bandung Lautan Api*. Bandung: Angkasa Bandung
- [4] Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Lubis, Nina Herlina. 2016. *Sejarah Kota Bandung*. Bandung: Pemerintah Kota Bandung Pamungkas, K. (2015).
- [6] Jabbar, Dzulfikri Abdul. 2016. *Kampanye Nilai Pengorbanan Bandung Lautan Api*. Rustan, Suriyanto. (2009), *Mendesain LOGO*, Penerbit Gramedia, Jakarta.
- [7] Sardi, Irawan. 2004. *Manajemen, Desain dan Pengembangan Situs Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [8] Safanayong, Yongki. 2006, *Desain Komunikasi Visual Terpadu (Cetakan Kedua ed.)*. Jakarta : Arte Media.
- [9] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Disain Komunikasi Visual; Advertising; Graphic; Multimedia*.
- [10] Jennings, Simon. 1988. *Complete Guide to Advanced Illustration and Design*. New York : Chartwell House.

- Suriyanto, Rustan. 2011. Font dan Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [11] Suriyanto, Rustan. 2011. Font dan Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Rob Carter, Ben Day & Philip Meggs. 1995. Typographic Design: Form and Communication. New Jersey : John Wiley & Sons.
- [13] Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Jagad Art Space.
- [14] Kusmiati, A., Pudjiastuti, S. and Suptandar, P., 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.
- [15] Lowder, James. 2007. Hobby Games: The 100 Best. Washington : Green Ronin Publishing.
- [16] Mudiofir, Ali. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif. Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada.
- [17] Ahmad, Rohani. 1997. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- [18] Tedjasaputra, Mayke S. 2003. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta : Grasindo.
- [19] Ismail, Adang. 2011. Education Games. Yogyakarta : Pro-U Media.
- [20] Fadlillah, Muhammad. 2017. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana.a