



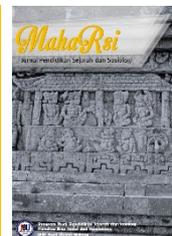
Maharsi : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi

ISSN 656-2499 (print), **ISSN 2684-8686** (online)

Vol.06, No. 02, Month 2024, pp. 85 – 95

Available online at:

<http://ejurnal.budiutomalang.ac.id/index.php/maharsi>



Perancangan *Board Game* “*Attack On VOC*” Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda Di Indonesia

Ahmad Saeful Uyun¹, Devia Dwi Alisanti², Jova Dirgantara Putra³, Rafa Juliansyah Hendrarto⁴, Ayung Candra Padmasari⁵

✉ asaeful198@upi.edu

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

Permalink/DOI

<https://doi.org/10.33503/maharsi.v6i2.4371>

Copyright © 2024, Maharsi : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi. All right reserved

How to Cite

Uyun,Ahmad Saeful., dkk. (2024). Perancangan Board Game “Attack On VOC” Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda Di Indonesia. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, 6 (02), 85-95.

<https://doi.org/10.33503/maharsi.v6i2.4371>

ABSTRAK

Penjajahan Belanda di Indonesia merupakan salah satu periode sejarah yang penuh dengan perjuangan. Untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang peristiwa ini, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu bentuk pendekatan tersebut adalah melalui pembuatan *board game* yang menghibur sekaligus menjadi media edukasi sejarah lokal penjajahan Belanda di Indonesia. “*Attack On VOC*” merupakan sebuah *Board game* yang dirancang untuk menjadi media edukasi sejarah lokal mengenai penjajahan Belanda di Indonesia. *Game* ini menyajikan narasi sejarah yang kental melalui berbagai karakter seperti orang VOC, Pemimpin daerah, Petinggi negara, dan Warga biasa. Penelitian ini menggunakan metode *mix method* dengan menggunakan tahapan strategi linear yang berisi 4 tahap, yaitu, pengumpulan data, analisis data, perancangan dan *prototype*. Tahapan perancangan memiliki empat tahapan yang terdiri dari konsep, sketsa, *finishing* dan *prototype*. Tujuan dari *game* ini adalah untuk memberikan pengalaman interaktif yang menghibur sambil memberikan wawasan mendalam tentang perjuangan rakyat Indonesia melawan Penjajah.

KATA KUNCI

Board game; Card game; Media edukasi; Sejarah

PENDAHULUAN

Penjajahan Belanda di Indonesia merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah bangsa Indonesia. Peristiwa ini meninggalkan banyak dampak baik positif maupun negatif yang masih dirasakan hingga saat ini. Penjajahan Belanda di Indonesia tidak terlepas dari adanya VOC. VOC dikenal sebagai Perserikatan Dagang Hindia Timur Belanda. Keinginan Belanda untuk melakukan monopoli perdagangan di kawasan Nusantara, ternyata tidak hanya merupakan keinginan Belanda saja, tetapi juga negara lain seperti Inggris. Untuk menghilangkan persaingan antar pedagang Belanda, seorang anggota parlemen dari Belanda bernama Johan van Oldenbarnevelt mengajukan usul mengenai penggabungan pedagang yang bernama *Verenigde Oost-Indische Compagnie* (VOC).

Pembelajaran mengenai Sejarah penjajahan Belanda di Indonesia telah dipelajari sejak di bangku sekolah dasar. Namun, beberapa pelajar di Indonesia merasakan kendala dan menganggap pelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang membosankan (Chowanda, 2012). Pembelajaran Sejarah biasanya disampaikan dengan metode ceramah oleh guru. Maka dari itu diperlukan media dan pendekatan yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan penunjang keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar (Nurhayani et al., 2021). Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif, salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah *game*. *Game* yang digunakan merupakan *game* jenis papan dan mengandung nilai edukasi. Jenis Permainan konvensional yang memiliki beberapa keunggulan tersendiri dibanding dengan permainan digital adalah *board game* (Fajarizka & Rizkiantono, 2016)). *Board game* menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut. Kelebihan dari *board game* adalah informasi yang disampaikan melalui *board game* akan mudah dicapai karena pemain merasa senang dan seru ketika bermain (Wibowo & Agustin, 2023). Dalam konteks ini, "*Attack on VOC*" hadir sebagai sebuah permainan yang mengangkat narasi sejarah penjajahan Belanda di Indonesia.

Board game ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pemain sekaligus menyajikan wawasan mengenai sejarah penjajahan Belanda di Indonesia terutama VOC. Dengan menggunakan berbagai komponen seperti kartu karakter, papan permainan, dan kartu aksi dapat memberikan pendekatan interaktif dimana pemain dapat merasakan dinamika hubungan antar karakter yang merepresentasikan berbagai elemen masyarakat pada masa penjajahan.

Dengan menggabungkan aspek strategi, kolaborasi, dan pendidikan sejarah, "*Attack on VOC*" diharapkan dapat menjadi media edukasi yang memberikan pemahaman yang mendalam tentang sejarah lokal Indonesia serta bisa lebih memahami dan menghargai perjuangan yang telah dilakukan oleh bangsa Indonesia melalui pengalaman bermain yang menarik dan menyenangkan.

Verenigde Oostindische Compagnie (VOC) dikenal sebagai Perserikatan Dagang Hindia Timur Belanda, berdiri pada 20 Maret 1602. VOC berupaya melakukan monopoli

perdagangan di kawasan Asia pada era kolonialisme Eropa. Saat itu, tujuan pendirian VOC adalah mencegah kerugian akibat persaingan dagang dengan Portugis di Nusantara. Sebelum VOC berdiri sebenarnya sudah ada beberapa perusahaan dagang Belanda yang melakukan perdagangan di Nusantara. Seluruh perusahaan tersebut saling berlomba melepaskan layar kapal untuk bisa memperoleh keuntungan di wilayah Asia.

Menurut Nurhayati & Nurzaelani (2020), board game merupakan permainan papan dengan komponen pendukung berupa bidak dan kartu. *Board game* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, *board game* bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis *board game*. Tak hanya sebagai hiburan, *board game* memiliki peranan dalam kehidupan sosial yaitu dalam interaksi sosial, edukasi, dan simulasi kehidupan (Limantara et al., 2015).

Pada masa sekarang *board game* sudah sering dimainkan bahkan sangat terkenal seperti *monopoly*, *risk* dan *scrabble*. Permainan masa lalu seperti *parcheesi* makin populer, beberapa variasi *parcheesi* yang terkenal antara lain *trouble* dan *sorry*. *Board game modern* mengarah pada pengaturan strategi dan kecermatan bahkan keberuntungan.

Board game adalah salah satu turunan dari *table top game*. Esensinya dari keduanya masih sama, yang membedakan hanya komponen atau perangkatnya. Meski dibidang permainan namun board game punya banyak potensi positif yang membuatnya cocok dijadikan alat atau media edukasi atau pembelajaran yang seru dan efektif. *Board game* dapat melatih anak usia sekolah dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif, kritis dan berlatih mengasah strategi (Nurfaizah et al., 2021). Bermain menggunakan *boardgame* dapat mengasah kemampuan dalam berlogika, menganalisis, mengingat, bercerita dan menambah pengetahuan (Phieter et al., 2019).

Sebagian besar *board game* memfasilitasi interaksi para pemainnya dalam lingkungan yang terus berubah dengan berbagai aturan dan batasan. Dalam situasi unik inilah batas-batas pemikiran dan kreativitas setiap pemain diuji untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Terlebih lagi saat bermain, board game bisa memberikan *feedback* secara langsung akan aksi yang telah dilakukan pemain, entah itu akan menguntungkan pemain lain atau merugikannya. Bisa juga mengubah kondisi permainan misalnya dengan dampak yang langsung terlihat. Bahkan untuk hal-hal yang sebenarnya susah diukur seperti kejujuran ataupun toleransi dan perdamaian. Karena dampak dari setiap aksi bisa langsung dirasakan pemain, mereka jadi berkaca dengan aksi yang dilakukannya. Terkait *game* yang memberikan *feedback* secara langsung ini juga pernah disampaikan oleh Profesor Scot Osterweil dari MIT saat berkunjung ke Indonesia.

Oleh karenanya media pembelajaran memanfaatkan board game ini sangat efektif. Muncul komunikasi dan interaksi, lawan main ada di depan mata, setiap aksi baik yang dilakukan diri sendiri ataupun oleh pemain lain bisa langsung diperhatikan efeknya. Atau berkat adanya *feedback* dari setiap aksi pemain membuat kita bisa berganti taktik seketika.

Ini dapat menjadi latihan yang berharga untuk situasi di dunia nyata. Tanpa sadar, *board game* telah membantu kita memahami bagaimana membuat keputusan dan bagaimana bereaksi terhadap situasi yang krusial.

METODE

Metode penelitian dalam perancangan boardgame ini menggunakan metode *mix method*. *Mix method* merupakan metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Weirian et al., 2019). Tahap perancangan produk menggunakan tahapan strategi linear. Strategi linear merupakan tahapan perancangan yang sederhana dan dimulai setelah tahap sebelumnya terselesaikan berurutan secara logis (Hartono et al., 2021). Dimulai dari pengumpulan data, analisis data, perancangan dan pengujian. Tahapan strategi linear dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan perancangan startegi linear
Sumber : (Hartono et al., 2021)

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari buku, data, literatur, dan internet yang terkait dengan objek penelitian.

b. Analisis data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis pada tahapan analisis data. Dari hasil analisis data tersebut, dijadikan penguatan pada perancangan *board game* edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perancangan merukan tahapan dimana dirancangnya media setelah melewati tahapan-tahapan sebelumnya. Dalam tahapan perancangan, pembuatan produk dilalui dalam beberapa tahapan yaitu, konsep, sketsa, *finishing*, dan *prototype* (Weirian et al., 2019). Tahapan pembuatan produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tahapan perancangan
Sumber : (Weirian et al., 2019)

Konsep

1. Pemilihan Konsep *Game*

Dalam pemilihan konsep game perlu ditentukan tujuan utama dari game tersebut apakah untuk hiburan, edukasi dan lainnya. Selain itu tentukan juga karakter dan peran pemain yang mewakili berbagai pihak dalam penjajahan seperti VOC, Pemimpin daerah, Petinggi Negara dan Warga biasa.

2. Pembuatan Konsep *Role Game*

Konsep role game dapat menentukan peran dan kemampuan masing-masing karakter dalam game. Peran dan kemampuan tersebut dirancang dengan baik agar game dapat berjalan dengan baik juga.

3. Pembuatan Konsep Karakter *Game*

Pada tahap ini ditentukan latar belakang dan kepribadian masing-masing karakter. Hal ini dilakukan sebagai informasi bagi pemain supaya lebih mudah mengenali karakter-karakter yang terlibat dalam game tersebut.

Sketsa

Tahap sketsa merupakan tahapan dalam penyusunan sketsa *board game* dari gambaran konsep yang telah dibuat, yaitu mulai dari membuat sketsa aspek-aspek visual berupa aset desain karakter, sketsa kartu, papan permainan, dan kemasan *board game*. Proses dari tahapan sketsa dapat dilakukan dengan cara menggambar langsung secara digital atau menggambar manual terlebih dahulu.

1. Pembuatan Desain Karakter

Pada tahap ini, karakter dibuat menjadi gambar ilustrasi yang nantinya akan dibuat menjadi kartu karakter. Tidak hanya ilustrasi karakter saja, didalam kartu ini juga terdapat tulisan yang menunjukkan peran dari pemainnya.

2. Desain *Environment* dan *Board Game*

Pada tahap ini, dibuat desain papan permainan dan komponen board game lainnya yang menggambarkan lingkungan dan suasana pada masa penjajahan Belanda.

3. Desain Kemasan

Selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat desain kemasan untuk tampilan luar pada *board game*. Desain kemasan harus dibuat menarik dan informatif supaya dapat menarik perhatian pemain.

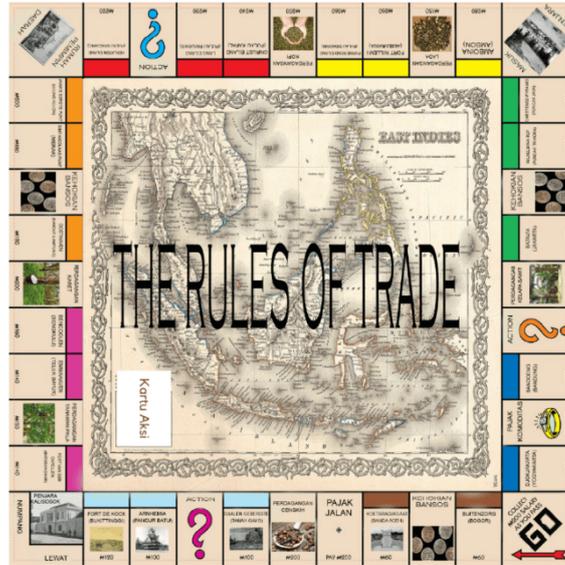
4. Pembuatan *Decision Tree*

Pada tahap ini, perlu dibuat algoritma *decision tree* untuk menentukan tindakan pemain dalam game.

Finishing

Setelah mengerjakan tahapan sketsa, selanjutnya adalah tahapan *finishing*. Pada tahapan *finishing* hasil dari pembuatan sketsa dibuat menjadi sebuah gambar digital,

mulai dari memberi warna, menyusun tata letak papan permainan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.



Gambar 3. desain papan permainan

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4. desain kartu karakter

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 5. desain kartu aksi

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 6. desain uang game

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 7. desain karakter

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 8. desain packaging

(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Prototype

Tahapan terakhir dalam tahap perancangan adalah tahap *prototype*. Tahap *prototype* merupakan hasil akhir dari seluruh tahapan perancangan, dimana produk telah dibuat dalam bentuk cetak.



Gambar 9. Hasil final boardgame

(sumber: dokumentasi pribadi. 2024)

Sistem Permainan

"*The Rules of Trade*" mengusung tema sejarah lokal penjajahan Belanda di Indonesia. Game ini menggabungkan elemen permainan sosial dengan konsep *monopoly* yang menyertakan daerah-daerah terjajah oleh VOC. Pemain akan berperan sebagai berbagai karakter, termasuk Orang bagian VOC, pemimpin daerah, warga biasa.

1. Tujuan *Game*:

Tujuan utama dari game ini adalah untuk menghadirkan pengalaman interaktif yang menghibur sekaligus memberikan wawasan sejarah mengenai perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajahan Belanda. Selain itu, tujuan pemain bisa bervariasi berdasarkan peran masing-masing karakter.

2. Komponen Utama:

- Kartu Karakter: Setiap pemain diberikan kartu karakter yang menentukan peran mereka dalam permainan, seperti Orang VOC, Pemimpin daerah, Petinggi negara dan Warga biasa.
- Papan Permainan: Papan permainan menampilkan daerah-daerah Nusantara yang dulu telah dijajah oleh bangsa Belanda, kartu aksi layaknya monopoli pada umumnya tetapi isi dari kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan keselarasan dengan tema.

- Kartu Aksi: Setiap pemain yang menginjak blok khusus akan menerima kartu kesempatan ataupun dana umum yang berisi hal yang menguntungkan, hal tersebut berlaku untuk semua peran.
 - Objek Penanda: Objek ini digunakan untuk menandai area atau lahan yang telah dibeli oleh pemain, memiliki beberapa jenis bentuk tergantung dari pembelian yang dilakukan.
3. Mekanisme Permainan:
- Awal permainan: Semua kartu peran karakter akan diacak dan disimpan di papan, setelah itu semua pemain akan melempar dadu untuk memilih kartu yang nantinya akan menjadi peran mereka di dalam permainan
 - Membeli lahan: Setiap pemain memiliki hak yang sama untuk membeli lahan akan tetapi terdapat kelebihan dan kekurangan dari setiap peran dalam melakukan transaksi tersebut.
 - menginjak lahan orang lain: Setiap pemain akan mendapatkan sanksi atau membayar denda jika menginjak lahan milik orang lain, sama seperti membeli lahan terdapat perbedaan konsekuensi yang didapat kepada setiap peran ketika menginjak lahan orang lain.
 - Mendapatkan kartu aksi: Setiap pemain bisa mendapatkan kartu tersebut tanpa adanya perbedaan penghasilan atau konsekuensi yang didapat dari kartu tersebut.
 - Dadu double tiga kali: Setiap pemain yang mendapatkan dadu double sebanyak tiga kali maka pemain tersebut akan langsung masuk penjara, tetapi hal tersebut tidak memiliki pengaruh yang sama terhadap setiap peran, di beberapa peran mereka bisa lolos dari penjara dengan syarat tertentu.
 - Ambil alih area lawan: Setiap pemain berhak untuk mengambil alih area lawan dan terdapat perbedaan mekanisme dalam mengambil alih area lawan dari setiap peran.
4. Strategi dan Kolaborasi:
- Pemain perlu bekerjasama untuk peran tertentu agar bisa memenangkan permainan dengan cara memiliki lahan sebanyak-banyaknya atau membuat bangkrut pemain lain.
 - VOC perlu mengambil alih semua lahan atau membuat bangkrut warga dan juga pejabat lokal untuk bisa menang.
 - Pejabat dapat membantu warga lokal untuk memenangkan permainan ataupun membantu VOC untuk memenangkan permainan.
 - Semua peran memiliki cara yang sama untuk menang dan juga dengan strategi mengambil alih atau membeli area sebanyak-banyaknya.
5. Pencapaian Goals:
- VOC berhasil menguasai Nusantara jika mereka dapat membeli seluruh area ataupun membuat warga dan pejabat bangkrut.

- Pemimpin Daerah dan Warga Biasa menang jika berhasil menumbangkan VOC dengan cara mengambil alih area yang dibeli VOC atau membeli seluruh area ataupun membuat bangkrut mereka.

"*The Rules of Trade*" adalah sebuah board game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi pemain tentang sejarah penting Indonesia. Selain itu pemain juga harus memikirkan strategi yang matang agar tidak mudah dikalahkan oleh musuh. Dengan mekanisme permainan yang dinamis dan berbagai peran karakter untuk menambah keunikan serta, game ini dapat memberikan pengalaman bermain yang mendalam dan menarik bagi para pemainnya.

KESIMPULAN.

"*The Rules of Trade*" adalah sebuah *board game* yang mengangkat tema sejarah lokal penjajahan Belanda di Indonesia dengan tujuan memberikan pengalaman interaktif yang menghibur sekaligus mendidik tentang perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajahan. Dengan komponen utama seperti kartu karakter, papan permainan, kartu aksi, dan objek penanda, *game* ini memberikan keunikan dalam menggabungkan elemen permainan sosial dengan konsep *monopoly* yang disesuaikan dengan konteks sejarah.

Mekanisme permainan yang mencakup pembelian lahan, konsekuensi menginjak lahan orang lain, mendapatkan kartu aksi, dadu *double*, dan ambil alih area lawan menambah kompleksitas dan strategi dalam permainan. Selain itu, terdapat peran-peran karakter seperti Orang VOC, Pemimpin Daerah, dan Warga Biasa, yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, memerlukan pemain untuk berpikir taktis dan berkolaborasi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Strategi dan kolaborasi menjadi kunci dalam permainan ini, di mana pemain perlu bekerjasama untuk mencapai tujuan spesifik sesuai dengan peran masing-masing. VOC perlu menguasai seluruh area atau membuat bangkrut warga dan pejabat lokal, sementara Pemimpin Daerah dan Warga Biasa berusaha menumbangkan VOC dengan mengambil alih atau membeli area yang dimiliki VOC.

Pencapaian goals ditentukan oleh keberhasilan masing-masing peran, menciptakan dinamika permainan yang menarik. Dengan konsep yang unik, mekanisme permainan yang dinamis, dan tujuan yang bervariasi, "*The Rules of Trade*" tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan sejarah serta mengajak pemain untuk berpikir strategis dalam mengejar kemenangan. Sebagai hasilnya, *game* ini memberikan pengalaman bermain yang mendalam dan edukatif bagi para pemainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chowanda, A. (2012). *PERANCANGAN GAME EDUKASI BERTEMAKAN SEJARAH INDONESIA (Indonesian History Education Game Design, Indonesia)*. September. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3884.7764>
- Fajarizka, A., & Rizkiantono, R. E. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai

- Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
- Hartono, A. A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Menggunakan Mekanik Hand Management Tentang Pemahaman Spesifikasi Gadget. *Nirmana*, 19(2), 98–108. <https://doi.org/10.9744/nirmana.19.2.98-108>
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Nurhayati, D., & Nurzaelani, M. M. (2020). Pengembangan Board Games Sebagai Media Edukasi Covid-19 Di Kampung Sindang Rasa. *JURMA: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 4(1), 54–63.
- Phieter, J. E., Swendra, C. G. R., & Yudani, H. D. (2019). Perancangan Board Game Untuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 8.
- Weirian, J., Setiawan, T. A., & Utami, B. S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. *Jurnal Imajinasi*, XIII(2), 43–54.
- Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73078>