

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN SEJARAH MASA BERSIAP INDONESIA UNTUK REMAJA USIA 15 – 19 TAHUN

Stefanny Clarissa Natalia¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: clarastefannyclarissa26@gmail.com

Received:

10-07-2026

Reviewed:

10-07-2026

Accepted:

10-07-2026

ABSTRAK : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran sejarah yang monoton sehingga kurang diminati dan minimnya pembahasan peristiwa sejarah “Masa Bersiap” pada kurikulum sekolah. Berdasarkan survei awal terhadap 40 responden usia 15-19 tahun, sebanyak 72,5% merasa pembelajaran sejarah konvensional kurang menarik, dan 55% tidak pernah mendengar istilah “Masa Bersiap”. Fokus dari penelitian ini yaitu merancang sebuah *board game* sebagai media interaktif untuk mengenalkan peristiwa sejarah “Masa Bersiap” pada kelompok remaja usia 15-19 tahun. Peneliti menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di *board game kafe*, wawancara dengan *Game Master*, dan studi literatur. Hasil penelitian ini berupa *board game* berjudul “*For Us*” dengan konsep permainan kejar-mengejar pada papan permainan. Berdasarkan hasil uji coba pada remaja usia 15-19 tahun, permainan dinilai layak dan efektif dalam mengenalkan sejarah “Masa Bersiap” dengan menunjukkan persentase 98,61% untuk aspek konsep dan 96,67% untuk aspek visual.

Kata Kunci: Permainan Papan, Sejarah Masa Bersiap, Design Thinking

ABSTRACT : This research was prompted by the monotonous nature of history lessons, which makes them unappealing, and the lack of coverage of the ‘Masa Bersiap’ historical period in the school curriculum. Based on a preliminary survey of 40 respondents aged 15–19, 72.5% felt that conventional history lessons were uninteresting, and 55% had never heard of the term ‘Masa Bersiap’. The focus of this research is to design a board game as an interactive medium to introduce the historical events of the “Masa Bersiap” period to a group of teenagers aged 15–19. The researcher utilised the Stanford Design Thinking model, comprising the stages of *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype* and *test*. Data collection was carried out through observation at a board game café, interviews with a Game Master, and a literature review. The result of this research is a board game titled “*For Us*”, based on a chase-and-escape concept

played on a game board. Based on trial results with teenagers aged 15–19, the game was deemed suitable and effective in introducing the history of the “Masa Bersiap” period, scoring 98.61% for the conceptual aspect and 96.67% for the visual aspect..

Keywords: Board Game, Masa Bersiap History, Design Thinking

PENDAHULUAN

Pemahaman Sejarah memiliki peranan penting dalam membentuk identitas nasional dan jati diri generasi muda. Sejarah bukan hanya sekedar pengetahuan, tetapi juga merupakan sarana pendidikan karakter dan moral bagi remaja. Menurut Seixas (2017) pembelajaran sejarah seharusnya mengembangkan kemampuan siswa untuk menilai bukti, memahami perspektif, dan membentuk kemampuan penilaian etis yang beralasan. Proses ini melatih keterampilan berpikir kritis remaja, dimana mereka menganalisis hubungan dan sebab akibat dari suatu peristiwa. Pemahaman sejarah juga menumbuhkan kesadaran sosial dan toleransi yang mampu meningkatkan kepekaan mereka terhadap keberagaman budaya dalam jejak sejarah bangsa (Syaharuddin, 2018). Sejarah juga penting untuk diingat karena memungkinkan generasi penerus untuk belajar dari kesalahan dan apa yang telah dilakukan di masa lalu dari bangsa ini untuk mengantisipasi dan tidak melakukan kesalahan yang sama di masa depan.

Pada era digital ini, pengetahuan mengenai sejarah menghadapi banyak tantangan. Terbiasa dengan konten – konten berdurasi singkat dan cepat, membuat generasi muda mudah mengalami rasa bosan terhadap konten yang dihadapi sehari-hari dan juga berdampak pada superfisialitas pengetahuan dimana suatu individu hanya memahami sesuatu hanya sebatas permukaannya saja. Pemahaman sejarah sendiri tidak dapat dipahami dengan cara tersebut. Adapun berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti pada kelompok remaja 15-19 tahun, sebanyak 72,5% dari 40 responden merasa pembelajaran konvensional atau tradisional membuat pembelajaran sejarah menjadi kurang mereka minati.

Pemilihan peristiwa “Masa Bersiap” disebabkan karena masih banyaknya orang yang belum mengetahui mengenai peristiwa “Masa Bersiap” dan peristiwa ini sering kurang didalami dan cenderung dilewati saat pembelajaran di sekolah. Berdasarkan tanggapan responden yang sudah dikumpulkan oleh peneliti dari 40 responden, 22 orang responden tidak pernah mendengar dan mengetahui mengenai peristiwa “Masa Bersiap”, 10 responden hanya pernah mendengar penyebutan “Masa Bersiap” tanpa mengetahui apa itu “Masa Bersiap”. Peristiwa ini merujuk pada masa waktu setelah proklamasi 17 Agustus 1945, Indonesia memasuki masa transisi dari pendudukan Jepang yang mana sempat terjadi kekosongan pemerintahan pada rentang waktu tersebut. Pada masa tersebut, kekosongan pemerintahan yang ada menjadi salah satu alasan terjadinya aksi kekerasan yang tidak terkendali di wilayah-wilayah Indonesia yang menyasar kaum Indo-Belanda dan kaum minoritas lainnya yang dilakukan oleh para pemuda dan laskar – laskar yang tidak dikenal. Aksi ini tidak hanya dilatar belakangi karena adanya kekosongan pemerintahan, tetapi juga naiknya isu anti-sekutu, juga masalah ekonomi yang melanda bangsa Indonesia (Vickers, 2005).

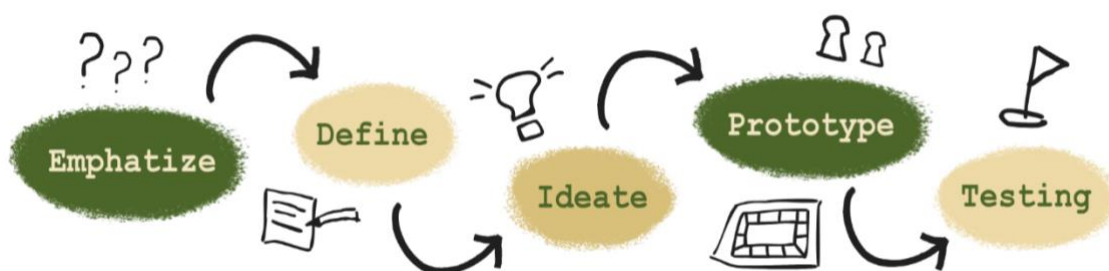
Berdasar dari permasalahan yang dibahas sebelumnya, diperlukan transformasi dalam penyampaian materi sejarah menjadi lebih menarik melalui media interaktif berupa *board game* atau permainan papan. Bagi remaja yang terbiasa terpapar konten-konten pendek, mereka terbiasa mendapat umpan balik cepat sehingga tugas panjang terasa membosankan. Gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan (Xi & Hamari, 2020). Dengan unsur visual yang ada pada *board game* yang menarik dan penyajian pengetahuan dengan singkat dapat mengurangi rasa bosan dari pemain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, hingga saat ini belum tersedia media pembelajaran interaktif yang khusus mengangkat peristiwa Masa Bersiap secara seimbang dan sesuai dengan karakteristik kognitif remaja usia 15-19 tahun. Tujuan utama dari perancangan ini yaitu untuk mengenalkan dan memberikan pengetahuan mengenai masa bersiap kepada para remaja usia 15-19

tahun dengan mengajak mereka merasakan situasi masa bersiap melalui permainan interaktif *board game*. Penelitian ini dapat meningkatkan minat para remaja terhadap subjek sejarah terutama pada sejarah peristiwa “Masa Bersiap” yang belum diketahui dan dipelajari oleh generasi muda.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *design thinking* model stanford yang terdiri dari lima tahapan antara lain, *empathize* dimana peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk perancangan *board game*, *define* sebagai tahapan pengolahan data-data yang didapat, *ideate* dimana peneliti menghasilkan ide kreatif sebagai bentuk penyelesaian masalah yang ada, *prototype* sebagai tahapan eksekusi perancangan *board game*, dan *testing* sebagai tahapan terakhir untuk menguji kelayakan dari *board game* yang dirancang kepada target audiens (Lewrick et al., 2018).



Gambar 1. Tahapan Design Thinking (Sumber: Natalia, 2026)

Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Observasi dilakukan selama 3 hari di *Three Frogs Board Game* yang merupakan *board game* kafe dan observasi dilakukan dengan cara peneliti memainkan *board game* yang berkaitan dengan tema sejarah dan melakukan pengamatan pada pemain-pemain remaja yang ada serta melakukan dialog singkat dengan remaja dari kelompok usia 15-19 tahun. Wawancara dilakukan dengan *Game Master* yang berada di lokasi yang sama untuk mengetahui lebih jelas preferensi dari para pengunjung remaja. Sumber data dari penelitian ini yaitu *Game Master* dari *Three Frogs Board Game* dan kelompok remaja usia 15-19 tahun. Pada analisis data, peneliti menggunakan metode analisis interaktif milik Miles dan Huberman ((1994) yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

KERANGKA TEORETIK

Media Pembelajaran dan Gamifikasi

Ketertarikan dan minat remaja usia 15-19 tahun terhadap pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya yaitu menurunnya kualitas fokus remaja akibat paparan konten pendek membuat metode pembelajaran secara konvensional yang panjang cepat memunculkan rasa bosan bagi para remaja. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, metode Game Based Learning atau GBL dapat diterapkan sebagai metode yang lebih interaktif. Game Based Learning sendiri merupakan pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan elemen – elemen dalam permainan seperti estetika dan dinamika permainan untuk mencapai tujuan utama edukasi (Kapp, 2012). Untuk mempertahankan minat dari para remaja, dapat dilakukan dengan memperhatikan kombinasi narasi, visual dan interaksi dalam Game Based Learning. Menurut Oatley (1999) dengan teori empati naratifnya, ketika audiens terlibat dalam suatu cerita, mereka secara kognitif dan emosional memasukkan diri mereka dalam peran karakter, yang memungkinkan mereka untuk tidak bosan.

Masa Bersiap

Istilah “Bersiap” pada “Masa Bersiap” menurut Esther Captain & Onno Sinke (2022) berasal dari seruan pemuda-pemuda Indonesia pasca-proklamasi yang dalam arsip dan historiografi Belanda istilah ini dipakai sebagai label untuk periode kekerasan revolusioner yang terjadi pasca Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya. “Masa Bersiap” mulai terjadi setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia di tahun 1945. Menurut arsip Belanda *Officiële Bescheiden betreffende de Nederlands-Indonesische Betrekkingen, 1945–1950* (1971;1972;1973), penyerangan dan kekerasan ini berlanjut dan memuncak hingga akhir 1945 dengan lokasi puncak konflik di Jawa dan Sumatera, hingga pada tahun 1946, intensitasnya berkurang. Dalam historiografi, istilah ini tidak sekadar menunjukkan periode waktu tertentu, tetapi juga mencakup muatan naratif, politik memori, dan perdebatan identitas yang sangat rumit dari pihak-pihak yang ada.

Ilustrasi dalam *Board Game*

Dalam perancangan board game salah satu bagian penting dan memiliki peran besar dalam menarik minat audiens adalah ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan. Ilustrasi adalah visualisasi yang dibuat untuk menjelaskan, menafsirkan, dan mendekorasi teks, konsep atau proses secara jelas, persuasif, dan juga artistik (Male, 2017). Terdapat juga jenis-jenis ilustrasi pada board game antara lain ilustrasi karakter, ilustrasi latar, ilustrasi berbasis kartu, ilustrasi ikon, ilustrasi adegan naratif, ilustrasi ornamen dekoratif, dan ilustrasi panduan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Empathize sebagai tahapan pertama dari metode *design thinking* yang dipakai bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan berupa minat kelompok remaja usia 15-19 tahun pada *board game* dan bentuk permainan yang sesuai dengan tema sejarah. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang dibutuhkan dilakukan dengan observasi pada *Three Frogs Board Game*, wawancara kepada *Game Master* dari *Three Frogs Board Game*, dan studi literatur. Pengumpulan data melalui studi literatur dilakukan untuk memperoleh data mengenai board game, permainan berbasis sejarah, dan hal – hal yang relevan dengan penelitian perancangan ini melalui artikel jurnal peneliti terdahulu.

Define

Tahapan kedua setelah *empathize* pada metode *design thinking* yaitu tahapan *define*, tahapan analisis data yang didapatkan pada tahapan sebelumnya. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang didapat direduksi menjadi tujuh poin utama yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Penyajian Data

No.	Kategori	Deskripsi Data
1.	Minat board game remaja	Minat tinggi
2.	Preferensi board game remaja	Memiliki peraturan yang familiar
		Memiliki tingkat kesulitan mudah
3.	Faktor yang mempengaruhi minat dalam pemilihan suatu board game	Lebih cepat beradaptasi dengan aturan bermain yang familiar

		Peraturan yang mudah lebih mudah dipahami
4.	Penentu tingkat kesulitan mudah suatu board game	Memiliki Sedikit ragam komponen permainan
		Peraturan bermain sedikit dan sederhana
5.	Penentu tingkat kesulitan sulit suatu board game	Memiliki banyak ragam komponen dengan fungsi berbeda
		Memiliki peraturan yang banyak dan rumit.
6.	Karakteristik board game sejarah	Mengangkat sejarah sebagai latar belakang <i>gameplay</i>
		Memiliki kompleksitas tinggi
		Memiliki banyak komponen
7.	Tantangan dalam perancangan board game sejarah untuk remaja	Memiliki beragam komponen dengan kesulitan mudah

Setelah melewati proses reduksi data dan penyajian data, peneliti menarik kesimpulan bahwa minat kelompok remaja usia 15 - 19 tahun kepada board game masih tinggi dengan preferensi permainan berdasarkan peraturan atau *gameplay* yang pernah dimainkan dan memiliki tingkat kesulitan mudah. Akan tetapi karakteristik dari board game berlatar belakang sejarah memiliki tingkat kompleksitasnya yang kebanyakan tinggi dan memiliki banyak komponen. Tantangan dalam perancangan board game ini yaitu preferensi dari para remaja yang menyukai permainan dengan tingkat kesulitan mudah, sedangkan board game sejarah seringkali memerlukan banyak komponen yang harus dimasukkan sehingga mempengaruhi tingkat kemudahan permainan.

Ideate

Berdasarkan analisis data pada tahapan *define*, sebagai penyelesaian, board game yang dirancang akan mengadaptasi *gameplay* dari board game terkenal dengan modifikasi serta menggunakan tidak terlalu banyak komponen dengan memaksimalkan fungsi komponen-komponen yang ada untuk menyampaikan tema yang ada. Konsep utama terbagi menjadi konsep permainan, konsep visual, dan konsep kemasan.

a. Konsep Permainan

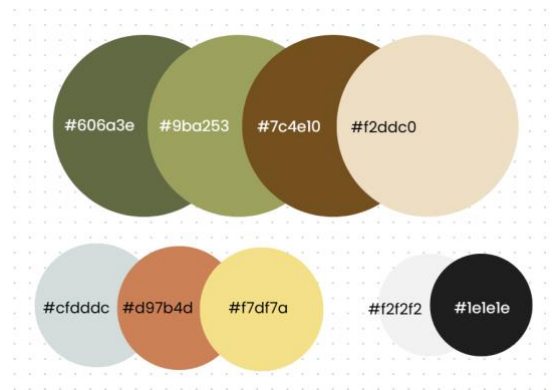
Pada kesimpulan tahap *define* sebelumnya dapat diketahui bahwa preferensi dari pemain berusia 15 - 19 tahun lebih memilih board game dengan pola atau tujuan permainan yang familiar sehingga peneliti mengadaptasi beberapa *gameplay* permainan terkenal dan melakukan modifikasi. *Gameplay* yang diambil mengangkat konsep kejar-kejaran pada jalur papan permainan dengan mengambil referensi dari permainan *Monopoly* dan *Ludo*. Ide permainan ini memiliki komponen yang terdiri dari papan permainan, pion, dadu, kartu aksi, koin, dan komponen pendukung untuk *item*.

b. Konsep Visual

Unsur visual dalam perancangan board game merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan karena berpengaruh dalam bagaimana penerapan tema pada permainan hingga daya tarik audiens pada sebuah board game. Konsep visual terdiri dari unsur warna, tipografi, ilustrasi, dan *layout*.

1) Warna

Warna utama yang dipilih dalam perancangan board game ini yaitu hijau gelap, hijau olive, coklat, dan krem atau beige. Pemilihan tersebut didasari alasan bahwa warna tersebut menggambarkan suasana historis yang serius, natural, dan humanis



Gambar 2. Palet Warna (Sumber: Natalia, 2026)

2) Tipografi

Pada perancangan ini, terdapat 2 jenis font yang digunakan. Untuk judul, font yang digunakan yaitu font *Baskerville Display*. Bagian sub-judul dan isi, peneliti menggunakan font *Courier New*. Pemilihan tersebut didasari dari penyesuaian tema yang diangkat dimana terjadi pada tahun 1940-an dan unsur sejarah yang berkaitan dengan arsip-arsip.

FONT

baskerville	baskerville	<i>baskerville</i>
BASKERVILLE	BASKERVILLE	BASKERVILLE
courier new	courier new	<i>courier new</i>
COURIER NEW	COURIER NEW	COURIER NEW

Gambar 3. Font (Sumber: Natalia, 2026)

3) Ilustrasi

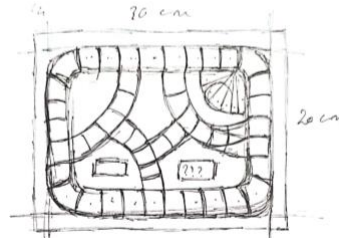
Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini, bergaya semi realis dengan lebih menonjolkan warna dan *lineart* yang terkesan agak berantakan. Gaya seperti ini bisa lebih menonjolkan emosi dan nuansa arsip yang cocok dengan tema sejarah.



Gambar 4. Contoh Gaya Ilustrasi (Sumber: Natalia, 2026)

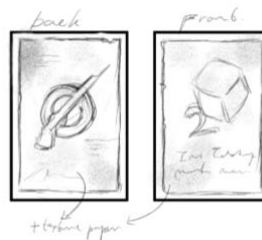
4) *Layout*

Untuk *layout* dalam perancangan, terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan, yaitu dari *layout* papan dan *layout* dari kartu aksi. Untuk papan permainan, dikarenakan jalur atau *track* permainan bersifat *looped track*, maka akan terdapat jalur yang dibuat bersifat pengulangan dan tidak memiliki akhir.



Gambar 5. *Layout* Papan (Sumber: Natalia, 2026)

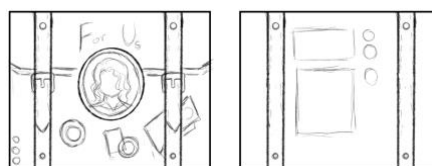
Untuk *layout* kartu aksi, terdapat 2 sisi yaitu sisi depan dan belakang. Untuk sisi belakang akan terdapat bentuk di area tengah dengan diberikan *frame* dari pola tertentu yang mengelilingi kartu. Untuk sisi depan, kartu akan diberikan *frame* yang sama dengan sisi belakang, kemudian diberikan ilustrasi sederhana pada area tengah dan untuk keterangan akan diberikan di bagian bawah ilustrasi.



Gambar 6. *Layout* Kartu (Sumber: Natalia, 2026)

c. Konsep Kemasan

Kemasan akan berbentuk *Lift-Off Lid Box*, yang mana kotak terbagi menjadi dua bagian terpisah yaitu bagian penutup atas (*lid*) dan bagian wadah bawah (*base*). Tipe kotak ini adalah tipe yang paling sering digunakan dalam pembuatan kotak kemasan permainan papan, beberapa contohnya adalah kotak monopoli, ludo, dan ular tangga.



Gambar 7. Sketsa Kemasan (Sumber: Natalia, 2026)

Prototype

Pada tahap ini peneliti akan merancang board game dan kemasan berdasarkan ide dan data yang ada pada tahap ideate. Setelah merancang papan permainan dan kemasan papan permainan, peneliti akan melakukan tahapan validasi terhadap hasil perancangan kepada validator media dan validator materi. Permainan yang dirancang berjudul “*For Us*” yang terinspirasi dari konflik dan pemahaman yang berbeda pada sejarah “Masa Bersiap” hingga saat ini.

a. Peraturan Permainan

Permainan “*For Us*” memiliki aturan utama adalah permainan dengan alur mengejar dan melarikan diri, dimana pion dari “Pihak Laskar Tak Dikenal” mengejar pion dari “Pihak Indo-Belanda” hingga seluruh ronde habis. Permainan ini dapat dilakukan oleh 2 - 5 pemain dan terdiri dari 8 Ronde.

- 1) Pemain dibagi kedalam 2 pihak. “Pihak Indo-Belanda” yang terdiri dari pion “Noni” dan “Sinyo”. Kemudian ada “Pihak Laskar Tak Dikenal” yang terdiri dari pion “Laskar” dan pemain bebas memilih.
- 2) Target permainan harus dicapai agar bisa memperoleh kemenangan dan kedua pihak memiliki target permainan yang berbeda. “Pihak Laskar Tak Dikenal” dapat memenangkan permainan apabila berhasil menangkap semua pion dari “Pihak Indo-Belanda”. “Pihak Indo-Belanda” yang berisi pion “Noni” dan “Sinyo” memiliki target untuk mengumpulkan koin sebanyak 12 koin untuk dibawa ke petak pelabuhan agar bisa kabur atau hingga ronde berakhir mereka tidak tertangkap.
- 3) Permainan terdiri dari 8 ronde dan berisikan 1 kali giliran dari masing-masing pemain dengan diawali oleh giliran dari semua “Pihak Indo-Belanda” satu persatu.
- 4) Pada awal permainan, pion-pion dari “Pihak Indo-Belanda” mendapat 5 koin. Selama permainan para pemain akan mendapat 2 koin setiap gilirannya dimulai.
- 5) Selama permainan para pemain melemparkan dadu untuk bergerak maju pada petak-petak yang ada.
- 6) Mengenai pergerakan pemain, pada saat menemukan persimpangan jalan, semua pemain bebas untuk melewati arah jalur mana pun, tetapi pemain tidak boleh bergerak mundur.
- 7) Selama permainan, para pemain dapat membeli item terbatas yang tersedia bila sampai di petak “toko”.
- 8) Selama permainan, para pemain dapat mendapatkan “kartu aksi” yang tersedia bila sampai di petak “kartu”. “kartu aksi” terdiri dari “Kartu Aksi Langsung” yang dapat digunakan langsung sebelum giliran berakhir dan “Kartu Aksi Senyap” yang dapat digunakan saat giliran pada ronde berikutnya.
- 9) Permainan berakhir bila target kemenangan salah satu pihak tercapai, dengan catatan bila semua pemain dari satu pihak sudah mencapai target kemenangan. Permainan juga bisa berakhir bila ronde permainan habis.

b. Konsep Visual Komponen Permainan

Permainan yang dirancang berjudul “*For Us*” yang memiliki berbagai macam komponen sebagai alat untuk mendukung berjalannya permainan. Komponen tersebut terdiri dari papan permainan, pion, kartu aksi, dadu, penanda ronde, dan barang. Masing-masing dari komponen memiliki visual yang satu tema agar tidak terjadi kebingungan bagi pemain yang memainkan permainan nantinya.

- 1) Visual Papan Permainan

Papan permainan terdiri dari rute berpetak yang berjenis *looping* serta lingkaran penanda berjalannya ronde. Terdapat ilustrasi peta yang menggambarkan perkampungan kecil lama dengan ladang padi 1940-an serta terdapat pelabuhan kecil sebagai latar belakang area permainan.



Gambar 8. Sketsa dan Hasil Akhir Papan Permainan (Sumber: Natalia, 2026)

Terdapat juga penanda dan ikon khusus yang melambangkan masing-masing hal seperti area, pengurangan atau penambahan koin, serta kartu aksi.



Gambar 9. Tanda pada Papan Permainan (Sumber: Natalia, 2026)

2) Visual Pion

Pion dalam permainan ini berperan sebagai penanda peran, posisi, dan status dari pemain. Pemilihan sebutan dan visual dari pion-pion ini disesuaikan sedemikian rupa agar tidak menyinggung salah satu pihak.



Gambar 10. Sketsa dan Hasil Akhir Pion Permainan (Sumber: Natalia, 2026)

3) Visual Dadu

Komponen dadu yang digunakan merupakan dadu 6 sisi sebanyak 2 buah sehingga kemungkinan langkah yang dapat didapat oleh pemain berkisar 2 sampai 12 langkah.



Gambar 11. Dadu Permainan (Sumber: Natalia, 2026)

4) Visual Kartu Aksi

Kartu Aksi yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam aksi pendukung dengan acak, terdiri dari dua tipe kartu yaitu “Kartu Aksi Langsung” dan “Kartu Aksi Senyap”.



Gambar 12. Tampilan Kartu Senyap (Sumber: Natalia, 2026)

Setiap kartu terdiri dari deskripsi tindakan yang dapat dilakukan dan ilustrasi simbol yang menggambarkan deskripsi tindakan.



Gambar 13. Tampilan Kartu Langsung (Sumber: Natalia, 2026)

5) Visual Koin

Komponen koin pada board game “For Us” digunakan untuk membeli komponen pendukung “barang” yang memiliki efek khusus untuk menunjang keseruan permainan.



Gambar 14. Sketsa dan Tampilan Akhir Koin (Sumber: Natalia, 2026)

6) Visual Penanda Ronde

Komponen penanda ronde digunakan sebagai penanda ronde ketika bermain agar pemain mengetahui di ronde berapa mereka berada sekarang.



Gambar 15. Tampilan Penanda Ronde (Sumber: Natalia, 2026)

7) Visual Komponen Pendukung

Komponen pendukung pada board game “For Us” disebut sebagai “barang”. Komponen barang ini berfungsi sebagai penanda barang yang didapat melalui kartu aksi atau di beli di zona toko. Komponen ini terdiri dari “belati”, “bekal”, “tiket kapal”, “jebakan”, dan “blokada”.



Gambar 16. Tampilan Komponen Barang (Sumber: Natalia, 2026)

8) Visual Panduan

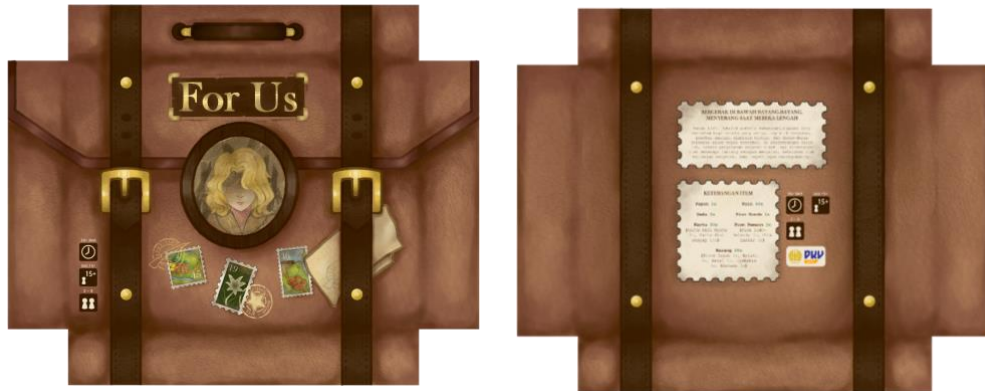
Panduan permainan merupakan salah satu komponen penting dalam perancangan board game. Buku panduan yang dirancang berisikan mengenai pengantar singkat dari permainan, peraturan permainan dari game, fungsi atau kegunaan dari komponen “barang”, penjelasan mengenai petak dan simbol pada jalur permainan, serta jumlah komponen dan kenampakan dari komponen yang ada pada board game “For Us”.



Gambar 17. Tampilan Panduan Permainan (Sumber: Natalia, 2026)

c. Visual Kemasan

Permainan yang dirancang berjudul “For Us” memiliki kemasan dengan desain yang mengambil referensi dari koper atau tas bawaan tahun 1940-an dengan warna dominan berwarna coklat tua dengan ornamen-ornamen pendukung seperti sabuk tas, prangko, dan kertas. Pada kemasan bagian depan atau tutup, terdapat keterangan judul permainan, ornamen-ornamen, serta keterangan penanda mengenai jumlah pemain, waktu bermain, serta umur minimal yang dianjurkan untuk bermain.



Gambar 18. Tampilan Kemasan (Sumber: Natalia, 2026)

Pada bagian kemasan belakang atau wadah, terdapat keterangan singkat mengenai *board game* “*For Us*”, keterangan mengenai jumlah komponen yang ada, keterangan penanda mengenai jumlah pemain, waktu bermain, serta umur minimal yang dianjurkan untuk bermain, dan logo instansi.



Gambar 19. QR Hasil Akhir (Sumber: Natalia, 2026)

d. Validasi Ahli

Sebelum menuju tahap testing kepada kelompok remaja usia 15 - 19 tahun, peneliti melakukan validasi kepada validator ahli materi untuk materi dan ahli media. Masing-masing ahli memberikan saran dan masukan serta nilai kelayakan kepada *board game* “*For Us*” yang peneliti rancang. Pada bagian ini penilaian akan menggunakan skala likert untuk mengukur nilai kelayakan.

Tabel 2. Nilai Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0-25%	Tidak Baik
26-50%	Kurang Baik
51-75%	Baik
76-100%	Sangat Baik

1) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Rahman Abidin selaku salah satu dosen sejarah di Universitas Negeri Surabaya. Didapatkan poin sebanyak 50, persentase = $(50/68) \times 100\% = 73,53\%$. Persentase 73,53% termasuk ke dalam kategori baik. Proses dapat dilanjutkan menuju tahapan berikutnya dengan beberapa revisi.

2) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Jovan Willem selaku Game Master dari *Three Frogs Board Game*. Didapatkan poin sebanyak 52, persentase = $(52/60) \times 100\% = 86,67\%$. Persentase 86,67% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Proses dapat dilanjutkan menuju tahapan berikutnya dengan sedikit revisi.

Testing

Tahapan ini berfungsi untuk melihat kelayakan board game yang sudah dirancang dan diberi validasi oleh ahli materi dan ahli media bila digunakan atau dimainkan oleh kelompok remaja usia 15-19 tahun. Setelah memainkan permainan, peserta diminta untuk mengisi *form* kelayakan dan efektifitas dari *board game* “*For Us*”.

Tabel 3. Persentase Kelayakan Hasil Testing

Aspek	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
Konsep Permainan	98,61%	Sangat Baik
Visual Permainan	96,67%	Sangat Baik
Efektifitas Pengenalan Materi	100%	Sangat Baik

Berdasarkan dari hasil testing yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa dari segi konsep permainan, visual permainan hingga efektivitas pengenalan materi dari *board game* “*For Us*” menunjukkan persentase dengan kualifikasi sangat baik atau sangat layak untuk dipergunakan. Pada saat dilakukan testing, interaksi yang terjadi antar peserta sangat tinggi sehingga memunculkan perdebatan dan diskusi mengenai tema yang diangkat dan hal ini membuat para peserta menjadi lebih mengenal dan mengingat mengenai tema yang diangkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengenalkan sejarah peristiwa “Masa Bersiap” dengan menggunakan media permainan interaktif *board game*. Perancangan board game “*For Us*” menjadi sebuah media untuk mencapai tujuan pengenalan tersebut kepada kelompok remaja usia 15-19 tahun. Gameplay yang terlihat familiar dengan modifikasi di beberapa unsur lain membuat permainan papan “*For Us*” cepat dipahami dan menarik perhatian dari para remaja usia 15-19 tahun. Interaksi sosial yang ada selama permainan juga menjadi pendukung dalam mengingatnya “Masa Bersiap” oleh para remaja yang memainkannya.

Perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih baik lagi. Peneliti juga mencatat saran untuk pengembangan dari board game “*Fosr Us*” ini. Saran yang didapat mulai dari pengumpulan data yang bisa lebih mendalami lagi mengenai preferensi para remaja, validasi materi yang dapat dilakukan oleh validator yang lebih spesifik dalam penguasaan materi, hingga peningkatan material pencetakan untuk komponen pendukung permainan.

REFERENSI

- Captain, E., & Sinke, O. (2022). Het geluid van geweld: Bersiap en de dynamiek van geweld tijdens de eerste fase van de Indonesische revolutie, 1945–1946. Amsterdam University Press.
<https://niod.on.worldcat.org/search/detail/1322838578?queryString=bersiap&idDetect=true&clusterResults=false&groupVariantRecords=false&bookReviews=off>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction : Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams and Organizations*. John Wiley & Sons.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing.
- Miles, B. M., & Huberman, A. M. (1994). *Matthew B. Miles, A. Michael Huberman - Qualitative Data Analysis_ An Expanded Sourcebook-Sage Publications, Inc (1994).pdf*. SAGE Publications.
- Oatley, K. (1999). Why Fiction May be Twice as True as Fact: Fiction as Cognitive and Emotional Simulation. *Review of General Psychology*, 3(2), 101–117. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1037/1089-2680.3.2.101>
- Rijks Geschiedkundige Publicatiën. (1971). *Officiële bescheiden betreffende de Nederlands-Indonesische betrekkingen 1945–1950* (Vol. 1). 's-Gravenhage: Staatsdrukkerij. Retrieved from <https://resources.huygens.knaw.nl/retroboeken/nib>
- Rijks Geschiedkundige Publicatiën. (1972). *Officiële bescheiden betreffende de Nederlands-Indonesische betrekkingen 1945–1950* (Vol. 2). 's-Gravenhage: Staatsdrukkerij. Retrieved from <https://resources.huygens.knaw.nl/retroboeken/nib>
- Rijks Geschiedkundige Publicatiën. (1973). *Officiële bescheiden betreffende de Nederlands-Indonesische betrekkingen 1945–1950* (Vol. 3). 's-Gravenhage: Staatsdrukkerij. Retrieved from <https://resources.huygens.knaw.nl/retroboeken/nib>
- Seixas, P. (2017). A Model of Historical Thinking. *Educational Philosophy and Theory*, 49(6), 593–605. <https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1101363>
- S, S. (2018). Pembelajaran Sejarah sebagai Upaya Pembinaan Generasi Muda di Era Globalisasi. *Khazanah Pendidikan*, 11(1), 75–84.
- Vickers, A. (2005). *Masa Bersiap: Sejarah Kekerasan 1945-1946*. Kepustakaan Populer.
- Xi, N., & Hamari, J. (2020). Does gamification affect brand engagement and equity? A study in online brand communities. *Journal of Business Research*, 109(January), 449–460. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.11.058>