

PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KESADARAN GENERASI Z TERHADAP PELESTARIAN ARTEFAK MAJAPAHIT

Claudia Gabriella Zefanya¹

*1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1
Tower 1, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Email Korespondensi : claudia.gabriella@student.pradita.ac.id*

Received: tanggal

Revised: tanggal

Accepted: tanggal

Abstract : *The Majapahit Kingdom left a wide range of artifacts that represent the height of its civilization and serve as important sources for understanding Indonesian culture and identity. However, Generation Z's interest in Majapahit history remains relatively low, as history education is often delivered through conventional methods that feel distant and unengaging. In contrast, younger learners tend to prefer interactive learning media that encourage active participation. This study proposes the design of an educational board game themed around the preservation of Majapahit artifacts as an alternative learning medium. A board game is chosen for its ability to foster face-to-face interaction, encourage collaboration, and create an enjoyable learning experience. The game design applies fundamental board game principles, including mechanics, narrative, and visual elements, to effectively convey historical content. The research employs a qualitative descriptive method. Data collection is conducted through interviews with expert informants, observation of existing history-themed board games, and a literature review on Majapahit history and game-based learning. By integrating educational and entertainment elements, this board game is expected to increase Generation Z's awareness of the importance of preserving Majapahit historical artifacts while making history learning more relevant and engaging.*

Keywords: *Educational Board Game, Majapahit Kingdom, Game-Based Learning.*

Abstrak : Kerajaan Majapahit meninggalkan berbagai artefak yang merepresentasikan kejayaan peradabannya serta menjadi sumber penting dalam memahami budaya dan identitas bangsa Indonesia. Namun, minat Generasi Z terhadap sejarah Majapahit masih tergolong rendah karena pembelajaran sejarah umumnya disampaikan secara konvensional dan kurang menarik. Padahal, generasi muda cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan partisipasi langsung. Penelitian ini mengusulkan perancangan permainan papan (board game) edukatif bertema pelestarian artefak Kerajaan Majapahit sebagai media pembelajaran alternatif. Board game dipilih karena mampu menciptakan interaksi tatap muka, mendorong kolaborasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Perancangan permainan menerapkan prinsip dasar desain permainan papan, meliputi mekanisme, narasi, dan elemen visual yang mendukung penyampaian materi sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan narasumber ahli, observasi terhadap permainan papan bertema sejarah yang telah ada, serta studi literatur mengenai sejarah Majapahit dan pembelajaran berbasis permainan. Melalui penggabungan unsur edukasi dan hiburan, permainan ini

diharapkan dapat meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pentingnya pelestarian artefak sejarah Majapahit dan menjadikan pembelajaran sejarah lebih relevan dan menarik.

Kata kunci: permainan papan edukatif, kerajaan Majapahit, pembelajaran berbasis permainan

PENDAHULUAN

Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan terbesar di Nusantara yang mencapai puncak kejayaannya pada abad ke-14. Kerajaan ini meninggalkan berbagai artefak, seperti candi, prasasti, arca, serta peralatan sehari-hari yang merefleksikan kehidupan masyarakatnya sekaligus menjadi bukti kejayaan masa lalu. Beberapa artefak yang paling dikenal antara lain Candi Tikus, Prasasti Kudadu, dan Arca Ganesha (Koesbardiati et al., 2021:34). Artefak-arterfak tersebut memiliki nilai sejarah yang tinggi dan memberikan pemahaman penting mengenai peradaban Majapahit. Meskipun demikian, minat Generasi Z terhadap sejarah masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada kurangnya ketertarikan untuk mempelajari aspek-aspek spesifik seperti artefak, khususnya artefak Majapahit. Pembelajaran sejarah formal kerap dipersepsikan monoton, ketinggalan zaman, dan kurang menarik (Febriyanti & Bahtiar Pamulaan, 2023:12). Kondisi ini diperparah oleh metode pengajaran yang kaku dan bersifat satu arah, serta minimnya penggunaan media interaktif yang mampu membuat sejarah lebih menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif, salah satunya melalui permainan edukatif seperti permainan papan.

Permainan papan merupakan permainan yang dimainkan di atas papan dengan elemen seperti kartu, dadu, token, dan pion, serta umumnya melibatkan dua orang pemain atau lebih (Maulana & Asmarani, 2021:8). Permainan papan adalah permainan yang mengharuskan pemain memindahkan atau memanipulasi komponen permainan pada bidang yang terbagi berdasarkan aturan tertentu. Meskipun telah ada sejak zaman kuno, permainan papan terus berkembang dalam berbagai bentuk, seperti permainan strategi, edukatif, dan rekreatif, serta kini semakin diakui sebagai media pembelajaran yang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) tetap menarik perhatian karena mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Permainan papan, secara khusus, dapat mendorong partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi, sekaligus menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Media ini dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia, dan Generasi Z menjadi salah satu kelompok pengguna utamanya (Chelsea et al., 2024:2). Generasi ini, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, memiliki

kecenderungan menghargai interaksi sosial dan pembangunan relasi (Diyan Nur Rakhmah, 2021:78). Bagi pelajar berusia 17–20 tahun, permainan papan bertema sejarah memiliki potensi besar karena tidak hanya meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan komunikasi, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan eksplorasi (Raihan Al-Hafids et al., 2024:99).

Oleh karena itu, media edukasi bagi Generasi Z perlu mengutamakan aspek interaktivitas. Generasi ini kurang responsif terhadap pembelajaran pasif dan satu arah, serta lebih menyukai kesempatan untuk bereksplorasi, berpartisipasi, dan bertukar gagasan. Dengan akses informasi yang luas, mereka terbiasa dengan pendekatan belajar yang dinamis dan eksploratif. Materi yang disampaikan hanya melalui metode ceramah cenderung kurang menarik, sehingga media interaktif seperti permainan papan menjadi pilihan yang lebih efektif (Putri et al., 2024:55).

Perancangan permainan papan bertema artefak Majapahit ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pentingnya pelestarian artefak sejarah. Permainan ini diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya serta mendorong keterlibatan dalam upaya pelestarian. Dalam merancang permainan tersebut, terdapat prinsip-prinsip penting yang perlu diperhatikan. Menurut (Kalmpourtzis, 2018:11) dalam bukunya *Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*, permainan edukatif memiliki tiga komponen utama, yaitu mekanisme, cerita, dan estetika. Mekanisme berfungsi sebagai aturan dan struktur yang mengarahkan pemain untuk mencapai tujuan tertentu. Cerita memberikan konteks dan makna, sehingga pemain memahami latar belakang serta tujuan permainan. Estetika, yang mencakup gaya visual, tipografi, tata letak, dan simbol visual, membentuk pengalaman inderawi pemain, meningkatkan imersi, serta memperkuat keterkaitan dengan tema. Ketiga elemen tersebut saling melengkapi agar permainan papan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah desain permainan papan (board game) edukatif yang efektif sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pentingnya pelestarian artefak peninggalan Kerajaan Majapahit. Permainan papan yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang mengintegrasikan unsur sejarah, nilai budaya, serta tanggung jawab pelestarian warisan budaya. Capaian utama dari penelitian ini adalah terciptanya konsep

desain permainan papan yang meliputi mekanika permainan, alur narasi, visual karakter, ilustrasi artefak Majapahit, serta sistem permainan yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi Generasi Z. Selain itu, penelitian ini menargetkan adanya peningkatan pemahaman dan ketertarikan audiens terhadap artefak Majapahit, yang ditunjukkan melalui respons pengguna terhadap konten edukatif yang disampaikan dalam permainan. Target yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah memberikan kontribusi akademis dalam bidang desain komunikasi visual dan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam pemanfaatan permainan papan sebagai media edukasi sejarah dan pelestarian budaya. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, desainer, dan institusi budaya dalam mengembangkan media edukasi yang inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan generasi muda, sehingga kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan artefak budaya dapat tumbuh secara berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengkaji potensi permainan papan sebagai media edukasi dalam meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pelestarian artefak Majapahit. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur guna memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan dua kelompok narasumber. Narasumber pertama adalah Bapak Andi Putranto, S.S., M.Sc., dosen Universitas Gadjah Mada yang memiliki keahlian di bidang sejarah dan arkeologi. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman mengenai sejarah Kerajaan Majapahit, nilai penting artefak peninggalannya, serta urgensi pelestarian cagar budaya. Narasumber juga memberikan perspektif akademik berdasarkan pengalamannya dalam berbagai penelitian, seperti *Ranking Bangunan Cagar Budaya di Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta* (2023) dan *Perspektif Masyarakat Gunung Kidul terhadap Diaspora Majapahit sebagai Leluhur Mereka* (2002). Narasumber kedua adalah Bapak Hamzah Alfarabi dan Bapak Vicky Belladino, perancang permainan papan yang terlibat dalam pengembangan permainan *Candrageni* (2017). Wawancara dengan narasumber ini difokuskan pada aspek perancangan permainan papan, meliputi pemilihan tema sejarah, faktor daya tarik bagi pemain, penggunaan referensi sejarah, penentuan mekanisme permainan, pemilihan material produksi, serta tantangan dalam mengembangkan permainan papan edukatif.

Observasi dilakukan dengan menelaah secara langsung beberapa permainan papan bertema sejarah yang telah beredar di pasaran, seperti *Trekking Through History*, *Timeline*, dan *Catan: Settlers of America*. Observasi difokuskan pada aspek mekanisme permainan, penyajian konten sejarah, visualisasi, serta cara permainan tersebut menyampaikan informasi edukatif kepada pemain. Selain itu, ulasan dan tanggapan pemain juga dianalisis untuk menilai efektivitas permainan-permainan tersebut sebagai media pembelajaran.

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber akademik yang relevan, berupa artikel jurnal, buku, dan studi kasus yang membahas sejarah Majapahit serta pemanfaatan permainan papan sebagai media pembelajaran. Referensi utama yang digunakan antara lain *Yuk Bikin Board Game Edukasi* (Wirawan, 2022), *Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences* (Kalmpourtzis, 2018:71), dan *Sandhyakala ning Majapahit: Pembelajaran dari Pasang Surut Kerajaan Majapahit* (Koesbardiati et al., 2021:5).

Analisis data

Analisa data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara ditranskrip dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama, seperti nilai sejarah Majapahit, prinsip pelestarian artefak, dan elemen desain permainan papan edukatif. Data observasi dianalisis dengan membandingkan karakteristik permainan papan bertema sejarah yang telah ada untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya sebagai media edukasi. Sementara itu, data dari studi literatur digunakan untuk memperkuat landasan teoritis serta memvalidasi temuan dari wawancara dan observasi. Seluruh hasil analisis tersebut kemudian disintesis sebagai dasar dalam perancangan permainan papan edukatif yang bertujuan meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pentingnya pelestarian artefak Majapahit.

HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan berdasarkan observasi dan analisis terhadap beberapa permainan papan bertema sejarah, serta umpan balik pemain yang relevan. Pembahasan selanjutnya difokuskan secara khusus pada mekanisme permainan, tipografi, skema warna, dan komponen desain visual lainnya dari permainan papan yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Melalui studi kasus terhadap permainan papan bertema sejarah yang telah berhasil di pasaran, dapat diamati bagaimana pendekatan desain dan mekanisme permainan memengaruhi pengalaman pemain serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap suatu topik. Dalam penelitian ini, permainan papan yang dianalisis mencakup beberapa judul yang telah diterapkan dalam konteks edukasi. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen visual, narasi, dan mekanisme permainan berkontribusi dalam meningkatkan minat dan kesadaran Generasi Z terhadap pembelajaran sejarah. Tabel 1 menyajikan ringkasan permainan papan bertema sejarah yang dikaji dalam penelitian ini.

Game	Deskripsi	Umpan Balik Pemain
Trekking Through History	Permainan papan edukatif yang mengeksplorasi peristiwa-peristiwa sejarah, di mana pemain menyusun strategi untuk mengunjungi peristiwa tersebut dalam urutan yang paling optimal.	Pemain menilai permainan ini menarik, cocok untuk berbagai usia, memiliki komponen berkualitas tinggi, serta kartu informasi yang edukatif.
Timeline	Permainan kartu yang menantang pemain untuk menyusun peristiwa sejarah secara kronologis.	Aturannya sederhana dan mudah dipahami, namun tetap menarik, membantu pemain mengingat urutan peristiwa sejarah, serta memiliki berbagai paket ekspansi.
Catan Histories: Settlers of America	Adaptasi permainan Catan dengan tema sejarah ekspansi Amerika, yang mengajak pemain untuk berdagang, membangun kota, dan mengelola sumber daya.	Permainan ini dinilai memiliki penceritaan sejarah yang menarik, tetap mempertahankan strategi khas Catan, memiliki tingkat keberulangan bermain yang tinggi, serta mampu menarik pemain yang tidak secara khusus menyukai sejarah.

Tabel 1 Analisis permainan papan bertema sejarah yang telah ada di pasaran
 Sumber: *Amazon and BoardGameGeek, 2024*

Berdasarkan ringkasan pada tabel 1, *Trekking Through History* memperoleh umpan balik positif karena dinilai menarik, sesuai untuk berbagai kelompok usia, serta didukung oleh komponen permainan yang informatif. *Timeline* dikenal dengan aturan permainan yang sederhana namun tetap menarik, serta efektif dalam membantu pemain mengingat urutan peristiwa sejarah. Sementara itu, *Catan Histories: Settlers of America* dinilai memiliki penceritaan sejarah yang kuat, tingkat keberulangan bermain yang tinggi, dan mampu menarik minat pemain meskipun tidak memiliki ketertarikan khusus terhadap sejarah. Secara keseluruhan, tinjauan terhadap permainan-permainan papan tersebut menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi yang kuat sebagai sarana edukasi sejarah. Alih-alih menyajikan fakta sejarah secara pasif, permainan papan

mengintegrasikan konten sejarah ke dalam mekanisme permainan yang interaktif, mudah diakses, dan mudah diingat. Interaktivitas ini mendorong partisipasi aktif serta mempertahankan perhatian pemain, sehingga menunjukkan bahwa permainan papan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman sejarah dan menumbuhkan proses belajar yang aktif. Untuk memperdalam pemahaman mengenai konteks sejarah Majapahit serta merumuskan pendekatan desain yang sesuai, penelitian ini selanjutnya dilengkapi dengan wawancara bersama narasumber ahli di bidang sejarah dan perancang permainan papan.

Dalam wawancara dengan Bapak Andi Putranto, S.S., M.Sc., dosen bidang Sejarah dan Arkeologi di Universitas Gadjah Mada, beliau menyampaikan bahwa Kerajaan Majapahit memiliki peran yang sangat penting dalam sejarah Indonesia sebagai kerajaan Hindu–Buddha terakhir dan terbesar, dengan pengaruh politik, ekonomi, dan maritim yang luas hingga melampaui wilayah Nusantara. Ia menjelaskan bahwa berbagai artefak, seperti bangunan candi (Candi Tikus dan Bajang Ratu), sistem tata kota Trowulan, karya terakota (termasuk celengan berbentuk babi hutan), wadah berbahan kayu, serta keramik impor dari Tiongkok, menjadi bukti kemajuan peradaban Majapahit.

Beliau juga merekomendasikan buku *Sandhyakala ning Majapahit: Pembelajaran dari Pasang Surut Kerajaan Majapahit* karya Koesbardiaty et al. (2021) sebagai referensi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejarah Majapahit dan pelestarian artefaknya. Lebih lanjut, beliau menekankan bahwa kesadaran generasi muda terhadap pentingnya pelestarian artefak sangat krusial, mengingat artefak merupakan warisan budaya yang tidak dapat digantikan dan mencerminkan identitas bangsa. Menurutnya, rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, beliau menyarankan penggunaan media kreatif, seperti permainan papan bertema sejarah Kerajaan Majapahit, sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sekaligus mampu menumbuhkan kepedulian terhadap warisan budaya bangsa. Setelah memperoleh pemahaman mengenai konteks sejarah dan pentingnya pelestarian artefak Majapahit melalui wawancara dengan narasumber ahli di bidang sejarah, penelitian ini dilanjutkan dengan wawancara bersama perancang permainan papan.

Dalam wawancara dengan Bapak Hamzah Alfarabi dan Bapak Vicky Belladino, yang merupakan perancang permainan papan dan sebelumnya

mengembangkan permainan bertema sejarah berjudul *Candrageni*, diperoleh berbagai wawasan mengenai proses pengembangan permainan papan. Keduanya menekankan bahwa untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik, diperlukan keseimbangan antara kesenangan ringan (*silly fun*) dan tantangan strategis (*hard fun*), sehingga permainan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan pemain. Menurut mereka, proses perancangan sebaiknya diawali dengan penentuan mekanisme inti dan tujuan permainan, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba (*playtesting*) menggunakan prototipe sederhana sebelum masuk ke tahap visual dan produksi.

Selain itu, mereka menyoroti pentingnya sensitivitas budaya, terutama dalam permainan yang mengangkat tema sejarah atau budaya, agar tidak menyinggung nilai-nilai tertentu dan dapat diterima oleh khalayak yang lebih luas. Dari sisi produksi, dijelaskan bahwa komponen seperti papan permainan umumnya menggunakan bahan *gray board* atau *yellow board*, sementara standee karakter dan kartu dibuat dari material yang cukup kuat, diproses dengan teknik *laser cutting* dan dilapisi stiker. Salah satu tantangan utama dalam pengembangan permainan papan adalah proses *playtesting* yang memakan waktu lama untuk memastikan keseimbangan permainan, mengingat kesalahan pada versi fisik sulit diperbaiki setelah diproduksi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap target pasar serta kemampuan dalam memilih dan menyaring umpan balik yang relevan menjadi hal yang sangat penting agar permainan yang dihasilkan siap dipublikasikan. Mengacu pada hasil analisis dan wawancara yang telah dilakukan, penelitian ini kemudian dilanjutkan ke tahap perancangan permainan papan, yang mencakup pengembangan mekanisme, narasi, dan elemen visual sebagai media edukasi pelestarian artefak Majapahit. Logo yang telah di buat, bisa dilihat pada gambar 1 di bawah.



Gambar 1 Logo dari permainan papan Arthakala
Sumber: Zefanya, 2025

Logo *Arthakala* dirancang untuk merepresentasikan nilai sejarah, waktu, dan kekayaan artefak Kerajaan Majapahit. Pemilihan tipografi mengacu pada jenis huruf serif dengan karakter klasik dan vintage untuk memperkuat kesan historis dan budaya. Bentuk huruf kemudian dimodifikasi agar selaras dengan tema permainan papan edukatif. Elemen visual utama pada logo adalah huruf "A" yang saling berhadapan di awal dan akhir kata *ARTHAKALA*. Komposisi ini terinspirasi dari bentuk Candi Wringin Lawang yang simetris dan monumental, melambangkan gerbang menuju perjalanan sejarah. Selain itu, huruf "T" digantikan dengan ilustrasi keris Nogo Sosro sebagai simbol artefak budaya Nusantara yang merepresentasikan kekuatan, kebijaksanaan, dan kesinambungan sejarah. Penggunaan elemen keris pada logo bertujuan memperkuat identitas visual permainan sekaligus menegaskan tema pelestarian artefak dan perjalanan waktu yang menjadi inti dari *Arthakala*. Setelah identitas visual logo *Arthakala* ditetapkan, tahap selanjutnya adalah pemilihan palet warna yang berfungsi memperkuat karakter historis serta mendukung konsistensi visual permainan papan. Palet warna permainan papan *Arthakala* dapat di lihat pada gambar 2 di bawah.



Gambar 2. Palet warna permainan papan *Arthakala*
Sumber: Zefanya, 2025

Pemilihan *color palette* pada permainan papan *Arthakala* didasarkan pada pertimbangan visual dan makna simbolik yang berkaitan dengan artefak serta peninggalan Kerajaan Majapahit. Palet warna yang digunakan terdiri atas #FFLCD4 (*cream*), #FBC470 (*emas*), #652427 (*maroon*), #AF592E (*terakota*), dan #045B6D (*tea*). Warna *cream* merepresentasikan gading, batu kapur, dan kertas tua yang identik dengan peninggalan arkeologis serta melambangkan kemurnian dan keanggunan. Warna emas diasosiasikan dengan kekayaan, prestise, dan keagungan sejarah. *Maroon* melambangkan kekuatan dan kepercayaan diri, sementara terakota merefleksikan material artefaktual seperti tanah liat terbakar dan tembikar kuno, sekaligus menghadirkan kesan hangat dan koneksi dengan alam. Warna *tea* digunakan sebagai penyeimbang visual yang merepresentasikan ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas. Secara keseluruhan, palet warna ini

memperkuat atmosfer historis permainan sekaligus mendukung pengalaman visual yang edukatif dan berkarakter klasik. Kemudian proses desain dilanjutkan pada perancangan elemen permainan, salah satunya adalah desain pion sebagai representasi pemain di dalam permainan papan Arthakala. Pion dalam permainan papan Arthakala, dapat dilihat pada gambar 3 di bawah.



Gambar 3 Pion dalam permainan papan Arthakala
Sumber: Zefanya, 2025

Desain pion dalam permainan papan *Arthakala* menampilkan tiga karakter utama yang terintegrasi dengan alur cerita permainan, yaitu Laksana, Arunika, dan Kirana. Ketiga karakter ini terdiri dari dua tokoh perempuan dan satu tokoh laki-laki yang berperan sebagai representasi pemain dalam menjelajahi artefak Kerajaan Majapahit. Secara visual, desain pion mengadaptasi busana tradisional Majapahit sesuai dengan konteks zamannya, baik dari siluet pakaian, ornamen, maupun atribut pendukung, guna memperkuat keakuratan historis dan membangun imersi pemain terhadap latar cerita.



Gambar 4 Token dalam permainan papan Arthakala
 Sumber: Zefanya, 2025

Tahap berikutnya menitikberatkan pada perancangan token permainan yang berfungsi sebagai elemen utama dalam sistem permainan *Arthakala*, meliputi token Artefak, Peristiwa, dan Wawasan, untuk lebih jelas lihat pada gambar 4 di atas. Desain visual token mengadaptasi motif batik Majapahit sebagai bentuk penguatan konteks historis. Untuk mendukung kejelasan informasi dan kemudahan identifikasi selama permainan, setiap token diberi penanda inisial sesuai kategorinya. Pendekatan ini memungkinkan pemain mengenali hubungan antara token dan kartu permainan secara cepat dan konsisten, sehingga alur permainan dapat dipahami dengan lebih efektif.



Gambar 5 Kartu dalam permainan papan Arthakala
 Sumber: Zefanya, 2025

Perancangan selanjutnya berfokus pada desain kartu permainan yang terintegrasi dengan sistem token, yang terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu kartu Artefak, Wawasan, dan Peristiwa (lihat gambar 5). Elemen dekoratif pada kartu mengadaptasi motif batik *Kembang Srini* dan *Surya Mangrangsang* (sering digunakan dalam konteks pertunjukan atau pementasan sendratari Majapahit), guna memperkuat nuansa historis secara visual. Kartu Peristiwa memuat narasi kejadian serta instruksi yang harus dijalankan pemain selama permainan. Kartu

Wawasan berisi pertanyaan yang mendorong pemain untuk memahami konteks sejarah dan pengetahuan terkait Majapahit. Sementara itu, kartu Artefak menampilkan visual artefak Majapahit yang berfungsi sebagai media pengenalan dan penguatan materi sejarah secara visual. Untuk mengakomodasi interaksi antar kartu serta seluruh elemen permainan, tahap berikutnya difokuskan pada perancangan papan permainan sebagai ruang utama berlangsungnya mekanisme permainan. Berikut Papan dalam permainan papan Arthakala, lihat gambar 6.



Gambar 6 Papan dalam permainan papan Arthakala
Sumber: Zefanya, 2025

Papan permainan Arthakala dirancang sebagai representasi peta perjalanan dalam alur cerita permainan. Secara visual, papan ini menampilkan lokasi-lokasi penting peninggalan Kerajaan Majapahit berupa beberapa candi utama, yang dipadukan dengan elemen lingkungan seperti kawasan pegunungan, laut, hutan, kapal Majapahit, serta jalur tapak yang menghubungkan titik awal (*start*) hingga akhir (*finish*). Selain itu, papan permainan juga mengintegrasikan elemen naga dan tangga sebagai komponen mekanik yang mempengaruhi pergerakan pemain. Kehadiran elemen tersebut tidak hanya berfungsi secara *gameplay*, tetapi juga memperkuat nuansa mitologis dan simbolik yang erat dengan budaya Majapahit.



Gambar 7 *Packaging* permainan papan Arthakala
Sumber: Zefanya, 2025

Setelah perancangan papan permainan sebagai ruang utama interaksi pemain, tahap berikutnya difokuskan pada desain *packaging* permainan. Desain *packaging* pada gambar 7 di atas dirancang selaras dengan identitas visual permainan melalui penggunaan logo, palet warna, serta elemen ornamentasi yang merepresentasikan Kerajaan Majapahit. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan kesan awal yang kuat, sekaligus mempertegas posisi *Arthakala* sebagai permainan papan edukatif bertema sejarah dan pelestarian artefak.

Seluruh elemen visual dan komponen permainan yang telah dirancang kemudian diintegrasikan ke dalam mekanisme dan alur permainan *Arthakala* untuk memastikan keterpaduan antara fungsi visual, sistem permainan, dan tujuan edukatif. Permainan *Arthakala* diawali dengan penempatan papan permainan di tengah meja, pengocokan seluruh kartu, serta peletakan token secara tertutup pada kotak-kotak yang telah ditentukan. Setiap pemain memilih satu pion dan memulai permainan dari kotak awal. Permainan berlangsung secara bergiliran dengan melempar dadu untuk menentukan langkah pion sepanjang jalur papan. Ketika pion berhenti pada kotak yang memiliki token, pemain membuka token tersebut dan menjalankan instruksi sesuai kategorinya, yaitu mengambil kartu Artefak atau menjawab pertanyaan pada kartu Wawasan maupun Peristiwa. Jawaban yang benar memberikan hadiah dan memungkinkan token disimpan sebagai akumulasi poin, sedangkan jawaban yang salah mengakibatkan penalti

dan token dikembalikan ke kotak semula. Interaksi papan juga dipengaruhi oleh elemen Tangga dan Naga Majapahit, di mana pemain dapat maju atau mundur sesuai posisi pion. Permainan berakhir ketika salah satu pemain mencapai kotak Selesai, dengan bonus poin diberikan kepada pemain yang mencapai akhir terlebih dahulu. Pemenang ditentukan berdasarkan total poin yang diperoleh dari kartu Artefak serta token Wawasan dan Pengetahuan, dengan jumlah Artefak terbanyak sebagai penentu apabila terjadi hasil seri.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan papan edukatif yang dapat meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap pentingnya pelestarian artefak sejarah Majapahit. Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, permainan ini berhasil mengintegrasikan elemen edukatif dan hiburan melalui mekanisme permainan, narasi sejarah, serta desain visual yang mendukung konteks historis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti permainan papan dapat menjadi strategi efektif dalam memperkenalkan sejarah dan budaya kepada generasi muda yang cenderung kurang tertarik pada metode pembelajaran tradisional. Implikasi dari penelitian ini terhadap keilmuan adalah menegaskan potensi *game-based learning* sebagai pendekatan pembelajaran sejarah yang kontekstual dan partisipatif. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik, desainer, dan institusi budaya dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan pengujian terbatas pada observasi dan wawancara dengan beberapa narasumber, sehingga efektivitas permainan dalam skala luas belum diuji secara empiris. Selain itu, interaksi pemain dan tingkat pemahaman materi sejarah selama permainan belum diukur secara kuantitatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba permainan secara lebih luas dengan melibatkan sampel pemain yang lebih banyak, termasuk pengukuran dampak terhadap pengetahuan dan kesadaran peserta secara kuantitatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengembangan mekanisme permainan tambahan untuk memperluas pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan pemain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya penelitian ini. Ucapan

terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berharga selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber yang telah bersedia berbagi pengetahuan mengenai sejarah Majapahit dan desain permainan papan. Selain itu, penulis menyampaikan penghargaan kepada orang tua atas dukungan dan motivasi yang tiada henti, serta teman-teman atas bantuan dan semangat yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 73-90.
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *Jadecs, Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.17977/UM037V9I12024P12-25>
- Diyana Nur Rakhmah. (2021). *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita? | Pusat Standar & Kebijakan Pendidikan*. Pusat Standar Dan Kebijakan Pendidikan . <https://pskp.kemendikdasmen.go.id/gagasan/detail/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- Febriansyah, T., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Kampanye visual makanan khas Kota Palembang berbahan baku ikan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 416-435.
- Febriyanti, I., & Bahtiar Pamulaan, A. (2023). Menumbuhkan Minat Gen-Z Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Studi Budaya*, 1(1), 21-29.
- Kalmpourtzis, G. (2018). Educational Game Design Fundamentals : A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences. In *Educational Game Design Fundamentals*. A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315208794>
- Koesbardiati, Toetik., Murti, D. Bayu., & Bestiana, Desi. (2021). *Sandhyakala Ning Majapahit : Pembelajaran dari Pasang Surut Kerajaan Majapahit*. CV. Putra Media Nusantara (PMN).

- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.33752/IJPSE.V2I1.2083>
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda dalam komunikasi visual iklan layanan masyarakat: analisis semiotika peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*, 9(1), 1-10.
- Patriansah, M., & Wijaya, R. S. (2021). Analisis Tanda Dalam Karya Seni Grafis Reza Sastra Wijaya Kajian Semiotika Peirce. *Jurnal Rupa*, 6(1), 34-45.
- Pratiwi, E. A., Halim, B., & Patriansah, M. (2025). Papan Permainan Sebagai Media Komunikasi Visual Mencegah Hipertensi Dengan Pisang Ambon Kuning Bagi Remaja 17-25 tahun di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(1), 185-199.
- Putri, K., Ismana, O., & Wibowo, T. U. S. H. (2024). Peranan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah bagi Generasi Z. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 48–59. <https://doi.org/10.61132/BIMA.V2I3.1004>
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Raihan Al-Hafids, A., Mubarat, H., & Windu Viatra, A. (2024). *Boardgame Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Mencegah Demensia Sejak Dini Bagi Remaja 15-20 Tahun Di Kota Palembang*. Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4075>
- Saluza, I., Patriansah, M., Wulandari, T., & Heryati, A. (2025). Increasing the "Syahira" Tempe Chips UKM by Empowering Women to Be Competitive in Bukit Baru Village, Palembang: Peningkatan UKM Keripik Tempe "Syahira" dengan Pemberdayaan Ibu-Ibu Agar Berdaya Saing di Kelurahan Bukit Baru Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 151-160.

Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.

Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65.

Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Mekanima Inspira. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/183707/slug/yuk-bikin-board-game-edukasi.html>