

PERANCANGAN PERMAINAN DIGITAL “KRONIK MAJAPAHIT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH SUMPAAH PALAPA UNTUK REMAJA

Yanuar Rahman¹, Hendy Hertiasa²

¹Prodi DKV, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Bandung, Indonesia

²Prodi DKV, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Bandung, Indonesia

vidiyan@telkomuniversity.ac.id¹, pendiw@yahoo.com²

Received : Januari 2018

Accepted : Maret 2018

Published : April 2018

Abstrak

Sejarah merupakan rekam jejak dan cerminan karakter bangsa yang tidak boleh dilupakan, karena banyak sekali hikmah dan pelajaran yang bisa didapat dengan memahaminya. Namun dalam kenyataannya pelajaran sejarah tidak melulu mendapat tempat yang baik dalam proses belajar siswa di sekolah menengah. Penelitian ini ingin menggali lebih dalam dan mencari alternatif solusi untuk proses pembelajaran sejarah, khususnya tentang bagaimana cara memperkenalkan kronologis sejarah sumpah palapa melalui sebuah media game yang menarik sebagai bagian dari proses belajar kepada remaja. Proses penelitian ini juga mencari alternatif cara dalam merancang gameplay dan visual yang sesuai untuk game tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah action reserach yang sistematis dan berkelanjutan, untuk memahami konteks pembelajarannya digunakan metode belajar konstruktivisme, serta teori-teori yang terkait dalam ranah pendidikan dan psikologi agar memperkaya landasan pemikiran dari penelitian ini. Hasil dari penelitian yang dihasilkan melalui pengkajian pustaka, observasi, diskusi dan percobaan-percobaan untuk mendapatkan data, akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan konten dan visual game. Dengan proses penelitian dan perancangan tersebut, game ini diharapkan dapat membantu para remaja Indonesia untuk bisa mengenal dan mempelajari lebih dalam tentang sejarah Nusantara, sehingga dapat membangkitkan rasa cinta dan karakter berbangsa dan bernegara.

Kata kunci: edukasi, game, konstruktivisme, majapahit, remaja, sejarah.

Abstract

History is a reflection to characters of the nation that should not be forgotten, because there are so many lessons and could be gained by understanding it. But in reality history lessons did not always get a propoer place in the learning process of students in high school. This research wants to dig deeper and find alternative solutions for historical learning process, especially about how to introduce chronological history of the sumpah palapa through an exciting gaming media as part of the learning process to teenagers. The research process is also looking for alternative ways of designing gameplay and visually appropriate for the game. The method used in this research is a systematic and continuous action reserach, to understand the context of learning used constructivism learning methods, as well as related theories in the realm of education and psychology in order to enrich the rationale of this research. The results of the research produced through literature review, observation, discussion and experiments to obtain data, will be used as a basis in the design of content and visual games. A final challenge of this

game design process is to create a game that contextual and parallel with the goal of teaching history in Indonesia, as a means to develop the good character of young people for the nation by strengthen the sense of history to the youth as the primary user.

Keywords: education, game, constructivism, majapahit, teenager, history.

1. PENDAHULUAN

“Jas Merah, jangan sekali-kali melupakan sejarah!” adalah sebuah ungkapan tegas yang keluar dari mulut Bung Karno, seorang pemimpin besar Republik Indonesia. Secara tersirat kalimat ini menyatakan bahwa sejarah merupakan jejak dan ceminan sebuah bangsa yang tidak boleh dilupakan karena banyak sekali hikmah dan pelajaran yang bisa didapat dengan mempelajarinya.

Dunia pendidikan Indonesia selalu mengajak dan mewajibkan generasi muda untuk mempelajari sejarah. Akan tetapi dalam beberapa hal muncul fenomena yang kurang diharapkan, berdasarkan penelitian Rudi Mustapa tahun 2009 terhadap siswa MAN 1 Surakarta [1], pelajaran sejarah kurang mendapat tempat di hati para pelajar.

Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah secara tidak langsung turut mengikis tingkat kesadaran identitas kebangsaan Indonesia yang diakui sangat rapuh. Padahal republik ini pernah mengalami masa digdaya beberapa kali bahkan sebelum terbentuknya Indonesia, salah satunya adalah dengan berdirinya Kerajaan Majapahit yang mampu mempersatukan Nusantara di abad ke-13.

Pada masanya Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan terbesar yang pernah ada di Asia. Kedigdayaan kerajaan ini sampai pada puncaknya ketika dipimpin oleh Hayam Wuruk dan Mahapatih Gajah Mada yang dapat mempersatukan Nusantara dibawah sumpah sakti yang kita kenal sebagai Sumpah Palapa.

Melalui teknologi saat ini, perekaman kisah secara runut (kronologis) bisa diusahakan untuk melihat betapa epik dan penuh kebanggaan proses persatuan Nusantara yang dilakukan oleh Gajah Mada. Bentuk keluaran yang bisa menjadi alternatif dari proses perekaman secara kronologis salah satunya adalah melalui media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam *game*, *role playing*, media interaktif, dan

lainnya [2]. Wujudnya bisa berupa *game* pada *website* yang bersifat online atau sebagai aplikasi pada *gadget* terkini. Melalui media-media tersebut, pelajaran sejarah dapat dikemas sebagai sebuah permainan yang mengandung unsur pendidikan, hal ini bisa bernilai lebih karena bisa memuat unsur ‘ingatan emosional’ bukan sekedar ‘ingatan historis’, karena pembelajaran sejarah bisa berhasil baik jika metode yang digunakan dapat mengkonstruksi ‘ingatan historis’ [3].

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam riset *game* pembelajaran sejarah ini adalah *action research* dengan analisis kualitatif [4]. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, seperti studi literatur, observasi dan percobaan, dari berbagai bahan yang didapat kemudian diseleksi, diolah dan dianalisis sesuai konteks, yakni pembelajaran sejarah untuk remaja dalam bentuk permainan digital.

Kemudian berlanjut pada proses perancangan *game* yang diawali dengan membuat skema permainan, *gameplay* dan diteruskan dengan aset-aset visual, mulai dari karakter hingga *user interface* secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sejarah dan Pembelajaran Sejarah

Secara harfiah sejarah berasal dari kata Arab, *šajaratun*, yang memiliki arti pohon. M. Ali, mengemukakan bahwa sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia [5].

Menurut Hardjasaputra, dalam buku Pengantar Ilmu Sejarah, jika dilihat berdasarkan bentuk dan sifatnya, sejarah terbagi atas dua pengertian, yaitu :

- a) Sejarah Sebagai Peristiwa
Sejarah sebagai peristiwa adalah peristiwa yang terjadi di masa lampau, dalam arti peristiwa sebagaimana terjadinya. Hal itu

berarti sejarah sebagai peristiwa bersifat obyektif, karena peristiwa itu murni sebagaimana terjadinya.

b) Sejarah Sebagai Kisah

Sejarah sebagai kisah adalah sejarah sebagaimana dikisahkan secara tertulis berdasarkan hasil penelitian. Dengan kata lain, sejarah sebagai kisah adalah rekonstruksi peristiwa sejarah berdasarkan fakta sejarah. Oleh karena itu, sejarah sebagai kisah cenderung bersifat subyektif. Namun sifat subyektif itu harus menunjukkan subyektif - rasional. Proses sejarah sebagai peristiwa menjadi sejarah sebagai kisah itulah yang melahirkan ilmu sejarah [6].

Secara umum sejarah memiliki arti dan kegunaan sosial, yakni (1) memberi kegunaan edukatif, (2) menimbulkan inspirasi dan (3) memiliki fungsi rekreatif yang memberi rasa menyenangkan [7].

Sebagai fungsi edukatif sejarah memberikan cerminan dari pengalaman yang pernah dilakukan masyarakat pada masa sekarang atau sebelumnya, bentuk cerminan tersebut bisa berupa keberhasilan maupun kesalahan yang patut menjadi pelajaran. Mempelajari sejarah dapat membuat manusia menjadi lebih bijaksana dan berhati-hati dalam menentukan pilihan menghadapi masa yang akan datang.

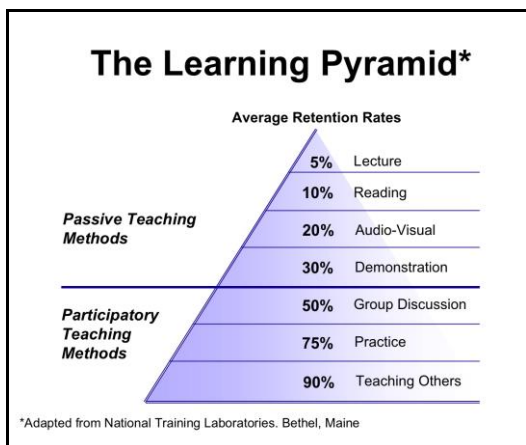
Sejarah juga menimbulkan inspirasi, misalnya inspirasi yang diberikan oleh Pangeran Diponegoro ketika berperang dengan sistem gerilya melawan pasukan Belanda yang bisa diadaptasi saat ini oleh pasukan tentara negeri ini jika menghadapi kondisi yang serupa.

Sebagai fungsi rekreatif, sejarah bisa menarik dan melibatkan penikmat cerita sejarah, baik lewat media tekstual maupun audio visual untuk menyimak peristiwa-peristiwa yang telah lampau. Teknologi saat ini sangat mendukung untuk memvisualisasikan cerita imajinasi kesejarahan, kita bisa melihat pembangunan Candi Borobudur melalui situs di internet, atau menyimak suasana beratus tahun lalu ketika Belanda datang pertama kali ke Nusantara. Fungsi rekreasi sejarah ini mampu melibatkan sisi emosional penikmat sejarah sehingga dapat membuat refleksi untuk mendukung dua fungsi lainnya yang disebutkan diatas.

Bertentangan dengan arti dan kegunaan sosial dari ilmu Sejarah yang konstruktif, metode pembelajaran sejarah saat ini menghadapi cukup banyak masalah, mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, acuan buku teks dan kurikulum yang *state oriented*, serta adanya kecenderungan tidak menyimak fenomena global dan latar belakang sejarahnya [3]. Kemampuan guru-guru sejarah dalam menyampaikan materi juga dirasa kurang berkembang, masih banyak guru menggunakan paradigma konvensional, yaitu 'guru bicara – murid mendengar'. Metode pelajaran ini menjadikan pelajaran sejarah menjadi membosankan karena tidak memberikan aspek emosional yang bisa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran sejarah yang layak adalah yang dapat mengkonstruksi "ingatan historis" yakni dengan membiarkan siswa mengkonstruksi makna dari setiap kejadian sejarah untuk kemudian dapat menggantinya lebih jauh lagi. Proses ini memang membutuhkan kerja keras dan pendekatan baru yang lebih sesuai untuk siswa, yang lebih jauh lagi perlu adanya keterlibatan "ingatan emosional" agar ingatan historis mampu bertahan lebih lama. Ingatan emosional lebih bisa melibatkan sisi emosi siswa sehingga bisa menumbuhkan kesadaran untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang berbagai makna peristiwa sejarah.

Untuk lebih dapat meningkatkan retensi ingatan emosional sejatinya proses belajar dapat dilakukan dalam berbagai cara kreatif, misalnya diskusi dalam sebuah kelompok ataupun dengan melakukan latihan-latihan. Dalam konteks belajar sejarah proses 'berlatih' bisa dilakukan dengan simulasi atau permainan. *National Training Laboratories* yang berpusat di *Maine* melakukan penelitian tentang tingkat retensi pada proses belajar yang dapat dilihat dalam gambar 1 tentang piramida belajar [8].



Gambar 1. Piramida Belajar
[Sumber: <http://dipity.com/>,
diunduh 11 Desember 2017]

3.2 Kronologi

Ilmu sejarah mengartikan kronologi sebagai catatan kejadian-kejadian yang diurutkan sesuai dengan waktu terjadinya [7], oleh karena itu kronologi memiliki dua elemen yakni elemen waktu dan peristiwa. Dalam lingkup sejarah kronologi memiliki beberapa manfaat, yakni:

1. Membantu menghindarkan kerancuan dalam pembabakan waktu sejarah.
2. Merekonstruksi peristiwa sejarah dimasa lalu berdasarkan urutan waktu dengan tepat.
3. Dapat menghubungkan & membandingkan kejadian sejarah dalam waktu yang sama di tempat berbeda yang memiliki peristiwa terkait.

3.3 Majapahit dan Sumpah Palapa

Sumpah Palapa adalah sebuah sumpah yang diucapkan Patih Gajah Mada selaku Mahapatih kerajaan Majapahit yang berisi tentang upaya penyatuan Nusantara dibawah panji kerajaan Majapahit dengan menundukkan negara-negara seberang lautan.

Sumpah Palapa ini diucapkan Patih Gajah Mada pada tahun Saka 1258 atau 1336 Masehi yang berbunyi “*Lamun huwus kalah Nusantara, isun amukti palapa; lamun kalah ring Gurun, ring Seran, ring Tanjungpura, ring Haru, ring Pahang, Dampo, ring Bali, Sunda, Palembang, Tumasik, samana isun Amukti Palapa.*” Artinya “Kalau Nusantara telah tunduk, saya baru akan beristirahat; kalau Gurun (Lombok), Seran

(Seram), Tanjungpura (Kalimantan), Haru (Sumatera Utara), Pahang (Malaya), Dampo, Bali, Sunda, Palembang, dan Tumasik (Singapura) telah tunduk, pada waktu itu saya akan beristirahat” [9]. Dari isi sumpah tersebut dapat diketahui bahwa adanya semangat dan tekad yang bulat Patih Gajah Mada untuk mempersatukan kerajaan-kerajaan Nusantara dalam satu wadah pemerintahan Majapahit.

Politik penyatuan Nusantara ini dimulai dengan penundukan Bali, Gurun, hingga akhirnya kesemua daerah yang disebut di dalam Sumpah berhasil dikuasai, bahkan wilayah akhir kekuasaan Majapahit lebih luas dibanding dengan wilayah yang disebut dalam sumpah palapa itu sendiri. Politik Sumpah Palapa ini dilaksanakan selama kurun waktu 21 tahun, 1336-1357 M.

3.4 Strategy Game

Strategy game merupakan salah satu jenis *game* yang memerlukan ketelitian berpikir dan keputusan setiap tindakan dengan hati-hati, salah satu contoh *strategy game* yang paling terkenal adalah catur. Pada perkembangannya banyak bermunculan jenis *strategy game*, seperti *abstract strategy*, *team strategy*, *german-style boardgames*, simulasi, *wargame* dan sebagainya.



Gambar 2. Contoh *strategy game*, Catur
[Sumber: <http://wikipedia.org/>,
diunduh 11 Desember 2017]

Khusus pada perkembangan *video game*, *strategy game* bisa dikelompokkan dalam dua jenis besar yang mengacu pada pola langkah permainannya yakni *Real Time Strategy (RTS)* dan *Turn Based Strategy (TBS)*. Pola permainan TBS menuntut permainan yang bergiliran dalam menjalankan langkah taktiknya persis seperti catur, contoh video game bergenre TBS adalah

Front Mission, Super Robot Wars, Final Fantasy tactics, Heroes of might and magic, Master of Orion, Might and Magic dan lain sebagainya.

3.5 Analisis Kronologi Pelaksanaan

Sumpah Palapa

Ketika bersumpah, Mahapatih Gajah Mada menyebutkan nama sejumlah kerajaan yang ditulis secara seragam oleh beberapa literatur. Namun pada proses pelaksanaan sumpahnya, dalam hal ini melibatkan keterangan waktu, lokasi dan peristiwa, muncul sedikit perbedaan pendapat antar literatur. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba mengelaborasi data yang mengacu pada kehidupan Gajah Mada mulai dari lahir hingga wafatnya, untuk mengurutkan kronik sesuai dengan waktu kejadian dari berbagai literatur yang digunakan. Hasil olah data terangkum dalam tabel 1 [9][10].

Tabel 1: Kronologis Hidup Gajah Mada
[Sumber: Sumber: Muljana, 2006, 2012; Munandar, 2011]

CATATAN KRONOLOGIS HIDUP GAJAH MADA	
TAHUN	KRONIK
1293	Kerajaan Majapahit Lahir dengan Raja Kertarajasa sebagai Raja Pertama (1293-1309).
1301	Gajah Mada Lahir , di desa Pandakan merupakan anak dari Gajah Pagon, seorang sahabat dan pengikut Raden Wijaya yang setia..
1309 -1328	Jayanegara Naik Tahta menggantikan Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa.
1316	Gajah Mada muda masuk Bhayangkara , kesatuan khusus pengawal Raja.
1319	Pemberontakan Ra Kuti Karena tidak menyukai pemerintahan Jayanegara yang dinilai tidak adil, Ra Kuti melakukan pemberontakan dengan menguasai kerajaan Majapahit, Tetapi Bekel Muda - pemimpin pasukan Bhayangkara - Gajah Mada berhasil memadamkan pemberontakan dengan mengalahkan Ra Kuti dan menguasai kembali kerajaan.
1319-1321	Gajah Mada menjadi Patih Kahuripan (Kediri), sebagai jasanya memadamkan pemberontakan Ra

	Kuti.
1321 -1331	Gajah Mada diangkat menjadi Patih Daha (Malang) karena dipandang cakap dan berani selama dua tahun memerintah di Kahuripan.
1328	Pembunuhan Jayanegara oleh Tanca , didasari oleh ketidaksukaan terhadap sikap Raja Jayanegara yang tidak senonoh terhadap para putri kerajaan, Tanca melakukan pembunuhan terhadap Jayanegara ketika ia sedang mengobati Jayanegara yang sedang sakit bisul, Gajah Mada yang mengawasi kemudian langsung membunuh Tanca atas perbuatannya.
1329	Tribhuwana Menggantikan Jayanegara sebagai Raja Majapahit karena tidak ada keturunan dari Jayanegara dan istri Raden Wijaya, Dyah Gayatri yang mendapatkan limpahan kedudukan menolak, maka kekuasaan Raja dilimpahkan ke putri sulungnya Tribhuwanatunggadewi.
1331	Pemberontakan Sadeng Arya Tadah yang menjabat sebagai Patih Amangku Bumi sedang sakit dan terjadi huru-hara di Sadeng. Dia menunjuk Gajah Mada untuk menggantikan posisinya, namun Gajah Mada saat itu menolak dan akan menerimanya sekembali dari Sadeng. Setelah itu mereka menghadap Tribhuwana. Di lain pihak, seorang pejabat yang menginginkan jabatan Patih Amangku-bhumi, Ra Kembar mendahului Gajah Mada dan Arya Tadah untuk menumpas pemberontakan di Sadeng. Tetapi hal itu dapat dicegah dan akhirnya Ratu sendiri yang turun tangan menumpas pemberontakan Sadeng.
1331	Pelantikan Gajah Mada sebagai Mahapatih dan Pengucapan SUMPAAH PALAPA Pada deklarasi sumpah ini, Gajah Mada banyak mendapatkan celaan dari beberapa orang yang hadir; seperti Ra Kembar, Warak, Jabung Terewes, dan Lembu Peteng. Akibatnya mereka ditumpas langsung oleh Gajah Mada karena dianggap akan menghambat jalannya politik Amukti Palapa

1334	<p>Penundukan Kerajaan Bedahulu di Bali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerajaan Bali ternyata memiliki sejarah kerajaan yang lebih tua, yaitu dahulu pernah berdiri kerajaan Balidwipamandamala pada abad ke 8 – 10 Masehi - Gajah Mada didampingi Adityawarman beserta pasukan Majapahit menyerbu kerajaan Bedahulu yang dipimpin Raja Bharata Sri Astasura Ratna Bhumi Banten dengan panglimanya Pasung Grigis yang memberikan perlawanan sengit. Namun, berkat kecerdikannya, Gajah Mada berhasil menundukkan Kerajaan Bedahulu.
1337	<p>Penundukan Kerajaan Gurun (Lombok)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah berhasil menundukkan Bali, Gajah Mada bergerak menuju ke pulau Lombok untuk menundukkan Kerajaan Gurun yang dipimpin oleh Raden Maspahit. Tanpa kendala yang berarti, kerajaan Gurun dapat ditundukkan oleh Gajah Mada yang kali ini didampingi oleh Mpu Nala, seorang laksamana Laut yang tangguh. - Sementara itu Adityawarman dikirim untuk menyerang kerajaan-kerajaan di Sumatera.
1339	<p>Penundukan Kesultanan Haru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daerah barat Nusantara yang memudahkan hubungan dengan kerajaan-kerajaan di benua Jambhudwipa (India) karena merupakan daerah penghasil lada. - Adityawarman telah sampai di Sumatera dan mulai menyerang kesultanan Haru. Setelah berhasil, dia membangun kerajaan Minangkabau di Pagarryung.
1350	<p>Penundukan Kerajaan Palembang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lokasi Kerajaan Palembang adalah bekas tempat kedudukan kerajaan Sriwijaya yang berkembang pada abad 8 – 12 Masehi. - Pada sekitar tahun ini Hayam Wuruk memerintah Majapahit menggantikan Tribhuwana. - Penundukkan ini dilakukan oleh Gajah Mada dengan bantuan Adityawarman untuk menundukkan raja Prameswara. - Selain Palembang, menurut kitab Nagarakretagama pupuh 13/1

	<p>kerajaan lain yang ditundukkan meliputi Jambi, Toba, Dharmacraya, Kandis, Kahwas, Mandailing, Tumihang, Perlak, Samudera, Lamuri, Batan, Lampung, dan Barus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wilayah kekuasaan Majapahit di Sumatera sangat luas.
1353	<p>Penundukan Kerajaan Pahang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daerah penting menyongsong perhubungan laut kekuatan Asia Tenggara daratan dan untuk menetralsir kekuatan politik Cina. - Gajah Mada bersama Adityawarman juga melanjutkan ekspedisinya ke wilayah semenanjung Melayu. - Wilayah kekuasaan Majapahit di semenanjung Melayu tidak hanya Pahang tetapi meliputi kerajaan lain seperti Langkasuka, Kalantan, Tringgano, Paka, Dungun, Tumasik, Klang, Keda dan Jerai.
1354	<p>Penundukan Kerajaan Tumasik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daerah penting menyongsong perhubungan laut kekuatan Asia Tenggara. - Selanjutnya Gajah Mada bergerak ke arah Selatan menuju Tumasik. Berkat adanya pengkhianatan salah satu pejabat kerajaan Tumasik, Rajuna Tapa, maka Tumasik dapat dengan mudah dikalahkan karena kelemahan-kelemahannya telah diketahui pihak Majapahit.
1355	<p>Penundukan Kerajaan Tanjung Pura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pernah berdiri kerajaan Kutai Kuno pada abad 4 – 5 Masehi dengan rajanya Mulawarman. - Selain Kerajaan Tanjung Pura, Gajah Mada juga menaklukkan kerajaan-kerajaan lain di pulau tersebut seperti kerajaan Berune, Sedu, Sambas, Landa, Kapuhas, Samedang, Kuta Waringin, Kuta Lingga, Katingin, Sampit, Sawaku, Tabalung, dan Tanjung Kutai.
1357	<p>Penundukan Kerajaan Seran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penghasil rempah-rempah yang mulai dicari dan diminati oleh pedagang Jambhudwipa untuk dijual lagi ke kawasan timur-tengah dengan harga tinggi. - Di lain pihak, panglima perang Tumenggung Mpu Nala juga telah melanjutkan ekspedisinya ke wilayah timur Nusantara, hingga ke wilayah Seram, Papua.

1357	<p>Penundukan Kerajaan Sunda</p> <ul style="list-style-type: none"> - Di Sunda, pernah berdiri kerajaan tertua di Tanah Jawa, yaitu Tarumanegara pada abad ke 4 – 6 Masehi. - Gajah Mada yang telah pulang dari Kalimantan, sedangkan Adityawarman kembali ke kerajaannya di Sumatera. - Hayam Wuruk menginginkan pernikahan dengan Dyah Pitaloka. Rombongan mempelai dari Sunda diantarkan langsung oleh Raja Sunda. Akan tetapi Gajah Mada melihatnya sebagai sebuah strategi agar kerajaan Sunda tunduk di bawah Majapahit, yaitu dengan meminta agar Dyah Pitaloka diserahkan sebagai sebuah persembahan. Tetapi dengan tegas Raja Sunda menolak, dan untuk memperlihatkan kehormatannya, dia beserta rombongan siap mati menghadapi majapahit di wilayah lawan. Akhirnya perang tak terhindarkan. Raja terbunuh beserta semua prajurit, sedangkan Dyah Pitaloka bunuh diri, sehingga Hayam Wuruk merasa sedih dan menyalahkan Gajah Mada atas kejadian itu.
1357	<p>Penundukan kerajaan Dampo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pusat penghasil kayu cendana bermutu tinggi yang diperlukan dalam beberapa ritus keagamaan dan laku dijual diluar Nusantara, pada saat itu Kerajaan Dampo dipimpin oleh Mawaa Taho. - Pada tahun yang sama, Mpu Nala yang telah berhasil menguasai wilayah timur, dalam perjalanan pulang ke Majapahit, dia menaklukkan wilayah Dampo.
1364	<p>Gajah Mada Wafat</p> <p>Diketahui akibat peristiwa bubat yaitu pertikaian antara Majapahit dengan kerajaan Sunda dalam upaya prosesi pernikahan Hayam Wuruk dengan Dyah Pitaloka, Gajah Mada menjadi kambing hitam dan segala kebesarannya menjadi jelek di kalangan kerajaan dan rakyat. Sehingga dia mengasingkan diri dan dalam pengasingan dia sakit keras dan meninggal.</p>

3.6 Game Sebagai Media Belajar

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan

penulis, telah banyak penelitian para akademisi baik pada jenjang sarjana maupun pasca sarjana mengenai permainan/ *game* & media interaktif sebagai media alternatif pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa *game* memang dapat menjadi salah satu alternatif alat bantu pembelajaran, tinggal bagaimana merumuskan tujuan dan mengemas konten agar tepat sasaran sehingga dapat mencapai tujuan dengan baik.

Seperti yang diungkapkan Gerlach dan Ely [11] sebagai sebuah media yang dapat digunakan untuk alat bantu pembelajaran, *game* edukasi harus memiliki tiga ciri, yakni:

1. Ciri Fiksatif (*fixative property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti video, game, compact disc dan film.
2. Ciri Manipulatif (*manipulative property*)
Ciri manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu berdurasi panjang dapat disajikan dalam waktu lebih singkat, misalnya dua atau tiga menit.
3. Ciri Distributif (*distributive property*)
Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan lintas ruang secara bersamaan kepada sejumlah user, misalnya melalui jaringan internet.

4. KONSEP PERANCANGAN GAME

4.1 Konsep Umum

Judul *game* ini adalah KRONIK, diambil dari tema besar pembelajaran yang berkaitan dengan catatan waktu dan peristiwa sejarah. Secara umum konsep perancangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) *Game* akan memaparkan cerita dan peristiwa pelaksanaan Sumpah Palapa secara kronologis dalam bentuk *leveling*, agar pengguna dapat mengetahui dan memahami kronologis peristiwa dengan cara mengikuti alur permainan.
- b) *Game* dirancang dalam 10 tingkat/ level, jumlahnya sesuai dengan jumlah kerajaan yang disebutkan Gajah Mada pada Sumpah Palapa. Setiap level akan memiliki cerita dan latar belakang yang berbeda-beda, tingkat kesulitannya juga akan dibuat

bertingkat.

- c) *Game* dirancang agar permainan dapat menarik sekaligus memotivasi pengguna untuk dapat mempelajari sejarah lebih lanjut.

Game ini bersifat strategi, yang secara *gameplay* akan menuntut pemain untuk memutar otak bagaimana cara memenangkan *game* ini, walaupun begitu muatan aspek strategi akan dihadirkan secara sederhana, tidak terlalu kompleks dan dirancang mudah untuk dimainkan meskipun bagi yang pertama kali memainkan *game* strategi. *Game* ini akan dirancang kedalam *platform browser* yang akan mengoptimalkan fungsi *social connect/ network* oleh karena itu *game* ini juga akan memiliki unsur sosial, dengan diintegrasikannya fitur *social connect* aspek sosial ini akan tampak pada fitur sekunder, yang jika diaktifkan pemain dapat memperoleh poin tambahan hasil dari penggunaan fitur *social connect* tersebut. Selain itu, *Kronik* juga bisa dikategorikan dalam *genre game* edukasi dikarenakan tema dan konten sejarah yang mendasari permainan ini.

Agar *game* ini dapat digunakan secara luas oleh berbagai khalayak, hasil akhir *game* ini akan dikembangkan dalam dua platform, yakni berbasis website dan sebagai aplikasi pada smartphone.

4.2 Konsep Komunikasi

Agar tujuan perancangan *game* dapat tercapai dengan baik, maka konsep komunikasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Menggunakan tema dan cerita zaman Majapahit sesuai dengan periode pelaksanaan Sumpah Palapa.
- b. Menggunakan gaya visualisasi, karakter, *setting* dan properti yang disesuaikan dengan kegemaran audiens.
- c. Aspek penyampaian pesan dalam *game* akan bersifat disamarkan, lebih diutamakan aspek tantangan dan hiburan. Namun informasi penting tetap akan disampaikan sesuai dengan kondisi audiens dengan bahasa yang disesuaikan.

4.3 Konsep Visual

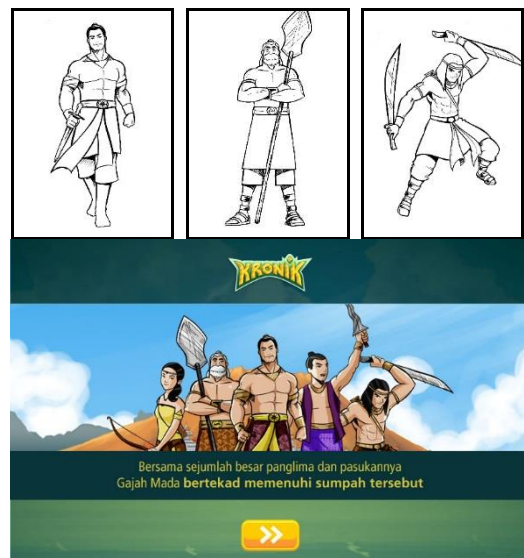
Visualisasi pada *game* ini akan terdiri dari dua jenis gaya gambar, yakni tampilan pada saat splash screen, dan pada saat action.



Gambar 3. Karakter 'splash screen' *game* *Kronik*
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Selain itu semua pergerakan akan dibuat dalam bentuk animasi sederhana. Menurut Levitan, animasi mampu memproduksi bermacam-macam efek yang tidak bisa didapat dengan film gambar hidup atau nyata, sehingga cukup sesuai bila digunakan sebagai teknik untuk mengadakan hiburan lain yang lebih efektif dibandingkan film dengan gambar hidup atau nyata [12].

Tokoh utama dalam *game* ini adalah Gajah Mada, Adityawarman dan Mpu Nala, serta para prajurit dan tokoh kerajaan lain. Gaya visualisasinya akan mengambil rujukan pakaian pada abad 14 dengan penyederhanaan.





Gambar 4. Karakter-karakter *game* Kronik
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Pertimbangan gaya visual juga merujuk pada berbagai *games* populer yang dimainkan pemain dari Indonesia pada jejering sosial facebook.

4.4 Konsep *Gameplay* Strategi

Bagian *intangible* terpenting dari sebuah *game* adalah sistem permainan yang biasa disebut *gameplay*, yang biasanya memuat beberapa elemen, seperti motivasi pemain, aturan (*rules*) dan batasan (*boundaries*), serta penghargaan (*reward*) dan hukuman (*punishment*).

Tabel 2. Elemen *gameplay*
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Elemen dan Penjelasannya
1. Motivasi
Motivasi awal pada <i>game</i> ini adalah untuk mempelajari cerita sejarah dengan mudah, menggunakan latar belakang cerita proses persatuan Nusantara pada era Majapahit.
2. Aturan
Aturan yang berlaku pada <i>game</i> ini adalah: <ul style="list-style-type: none"> - Pemain berperan sebagai bagian dari kerajaan Majapahit dan seolah-olah bertindak sebagai pengambil kebijakan/keputusan pada proses penyatuan Nusantara, bersama dengan tokoh-tokoh Majapahit, seperti Gajah Mada, Adityawarman dan Mpu Nala. Tokoh Gajah Mada dirancang memiliki kekuatan sama dengan 75 prajurit, sedangkan Adityawarman dan Mpu Nala masing-masing memiliki kekuatan sama dengan 50 prajurit. - Modal awal yang dimiliki pemain adalah 50 prajurit dan 50 koin emas. - Prajurit terdiri dari tiga tipe, yakni pedang, tomabk dan pemanah. - Untuk melatih prajurit akan memakan

biaya, yakni 10 koin emas dan memakan waktu 6 detik.

- Koin emas pemain akan bertambah otomatis sebanyak 50 koin setiap jam.
- Pada saat permainan pemain akan disodorkan pada dua pilihan utama dalam langkah menaklukkan kerajaan-kerajaan, yakni diplomasi atau perang.

Bentuk permainan ini adalah komando, visualisasi yang ditampilkan akan berupa gambar-gambar yang mewakili momen/ kejadian tertentu, bukan berupa karakter *sprite* yang bisa digerakkan.

3. Batasan

Batasan yang berlaku pada *game* ini adalah sebagai berikut:

- Permainan terdiri dari 10 level yang mewakili 10 kerajaan.
- Permainan akan dibatasi oleh waktu, terutama ketika pemain kehabisan prajurit atau koin emas. Batasan ini juga membuat pemain harus beristirahat dari permainan.
- Karena bersifat kronologis, maka pemain harus melakukan misinya secara berurutan, berarti dia hanya dapat melanjutkan ke level berikutnya setelah berhasil menyelesaikan level yang sedang dimainkan.

4. Penghargaan

Setiap berhasil menyelesaikan satu level pemain akan mendapatkan penghargaan berupa akumulasi jumlah koin emas dan prajurit perang yang dimiliki kerajaan yang ditaklukkan. Apabila pemain *share* di jejaring sosial perihal keberhasilannya maka dia akan mendapatkan bonus berupa prajurit dan koin emas dalam jumlah tertentu.

5. Hukuman

Apabila pemain mengalami kekalahan/ kegagalan dalam menuntaskan level tertentu, maka dia akan mendapatkan hukuman berupa tidak akan mendapatkan tambahan koin emas ataupun pasukan prajurit perang, serta harus mengulang level itu kembali.

4.5 Konsep Level

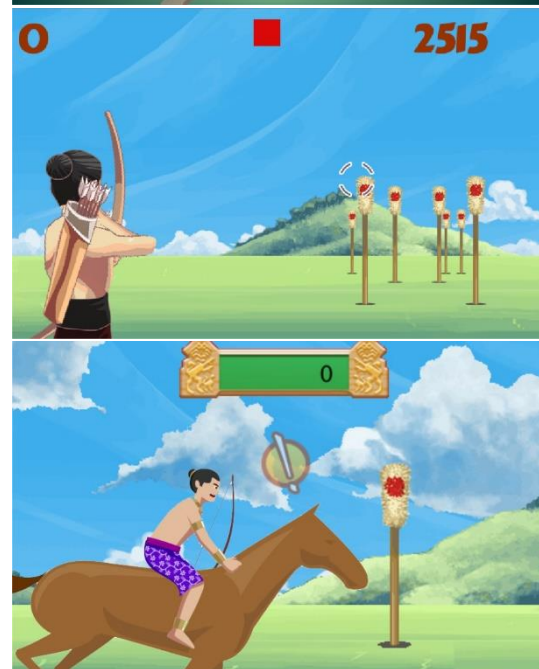
Misi besar Gajah Mada yang terangkum dalam Sumpah Palapa adalah menyatukan Nusantara. Oleh karena itu data-data kronologis yang memuat informasi tentang waktu dan peristiwa pelaksanaan Sumpah Palapa akan dijadikan acuan desain level *game* Kronik. Desain level yang dirancang memiliki cerita dan latar yang berbeda-beda, serta tingkat kesulitannya akan dibuat bertingkat guna memberikan tantangan bagi pemain.



Gambar 5. Menu level *game* Kronik
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Pada awal permainan pemain akan diposisikan menjadi orang ketiga yang membantu Gajah Mada dan dua orang tangan kanannya, Adityawarman dan Mpu Nala untuk menyatukan Nusantara. Gajah Mada dirancang memiliki kekuatan yang sama dengan 75 prajurit, sedangkan Adityawarman dan Mpu Nala masing-masing memiliki kekuatan yang sama dengan 50 prajurit. Di awal permainan Gajah Mada akan diberi bekal pasukan sejumlah 50 prajurit dan 50 koin emas.

Prajurit yang dimiliki pasukan Majapahit terdiri dari tiga karakter, yakni prajurit pedang, tombak dan panah. Jumlah prajurit ini bisa bertambah dan berkurang, bertambah ketika pemain berinisiatif untuk melakukan pelatihan prajurit dan berkurang jika gugur di medan peperangan. Untuk melatih prajurit akan memakan biaya, yakni 10 koin emas dan memakan waktu 6 detik. Koin emas pemain akan bertambah secara otomatis sebanyak 50 koin setiap jam.



Gambar 6. *Screen shoot game* Kronik
[Sumber: Dokumentasi penulis]

Tabel 3: Level *game*

[Sumber: Dokumentasi penulis]

LVL	TUJUAN	KEKUATAN KERAJAAN		
		Prajurit Perang	Syarat Diplomasi	
			Koin	Prajurit
1	Kerajaan Bedahulu, Bali, 1334	100	20	10
2	Kerajaan Guron, Lombok, 1337	200	40	20
3	Kerajaan Haru, Sumatera Utara, 1339	400	80	40
4	Kerajaan Palembang, Sumatera Selatan, 1350	800	160	80
5	Kerajaan Pahang, Semenanjung Melayu, 1353	1.200	240	120

6	Kerajaan Tumasik, Singapura, 1354	2.000	320	200
7	Kerajaan Tanjung Pura, Kalimantan, 1355	3.200	480	320
8	Kerajaan Seran, Papua, 1357	6.400	640	640
9	Kerajaan unda, Jawa Barat, 1357	8.000	960	800
10	Kerajaan Dampo, Sumbawa, 1357	15.000	1200	1500

6. KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah yang cenderung konvensional sedianya bisa dikemas lebih menarik melalui penggunaan berbagai media, diantaranya adalah *game*.

Meski bisa digunakan sebagai media pembelajaran alternatif, *game* sebagai alat bantu pembelajaran seharusnya tetap mempertahankan nilai-nilai hiburan dan tantangan, tidak harus memasukkan materi pelajaran yang baku, yang dapat mengakibatkan kegagalan penyampaian pesan dalam *game* dan membuat *game* tersebut jadi tidak baik untuk dimainkan.

Dalam perancangan ini, didapatkan temuan bahwa pemetaan pembelajaran sejarah secara kronologi dapat diadaptasikan kedalam sebuah *game* bergenre strategi dalam *platform website* dengan fitur *social connect*. Tantangannya adalah menjadikan *game* ini kontekstual dan sejajar dengan tujuan pembelajaran sejarah secara umum, yakni sebagai pembentuk karakter bangsa dengan memperkuat kesadaran sejarah kepada para pengguna.

Game ini masih dalam pengembangan, dan akan terus bisa dikembangkan dalam berbagai tema, sehingga membuka kesempatan bagi peneliti lain untuk bisa melanjutkan dan mengembangkan sesuai dengan kondisi yang berlaku pada saat penelitian itu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Mustapa, Rusdi. "Mendekatkan Sejarah Pada Siswa." Internet: <http://history1978.wordpress.com/2009/10/13/mendekatkan-sejarah-pada-siswa-pengalaman-mengajar-di-man-1-surakarta/>, 13 Oktober 2009 [25 November 2017].

[2] H. Munawaroh. "Media Online Sebagai Sumber Belajar Di Kalangan Mahasiswa." UIN Sunan Kalijaga. 2010.

[3] Y.R. Subakti, "Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme". Jurnal Historia Vitae. Vol. 24, No. 1. April. 2010.

[4] G.D. Pratika. "Action Reserach". Internet: https://www.academia.edu/11881742/Action_Research_pepper_metodologi_penelitian, 2015 [25 November 2017].

[5] R.M. Ali. "Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia". Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara. 2005.

[6] A.S. Hardjasaputra. "Pengantar Ilmu Sejarah". Bandung: Workshop Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, 2008.

[7] Wardaya. "Cakrawala Sejarah 1". Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009

[8] National Training Laboratories. "Learning Pyramid". Internet: <http://www.une.edu/studentlife/biddeford/las-1> [25 Nov 2017].

[9] S. Muljana, "Runtuhnya Kerajaan Hindu - Jawa dan Timbulnya Negara-Negara Islam di Nusantara". Yogyakarta: LkiS, 2005.

[10] A.A. Munandar. "Gajah Mada: Biografi Politik". Jakarta: Komunitas Bambu, 2010.

[11] A. Arsyad. "Media Pembelajaran". Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2004.

[12] I.N. Agus S.P, "Perancangan Media Informasi Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer Pada STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Animasi 2D". Jurnal Bahasa Rupa. Vol. 1, No. 1. Okt. 2017.