

Board Game Pengenalan Pasukan Elite Kerajaan Majapahit

Gilang Ramadhan¹, Muhammad Syahril Iskandar²

^{1, 2}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*

Email: ¹*itsramadhan@mahasiswa.unikom.ac.id*, ²*m.syahril.iskandar@email.unikom.ac.id*

Abstrak: Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang sangat berjaya pada saat abad-13, Kerajaan Majapahit terkenal dengan orang-orang yang handal dalam penaklukan suatu negeri, terbukti dengan invasi yang dilakukan oleh Majapahit dengan perluasan wilayah sampai wilayah negara Vietnam. Pada zaman kerajaan, Majapahit mempunyai pasukan elite seperti pasukan KOPASSUS saat ini yang menjadi pasukan yang ditakutkan di Asia maupun di dunia. Pasukan *elite* kerajaan Majapahit itu bernama pasukan Bhayangkara. Perancangan informasi dalam pengenalan pasukan *elite* Kerajaan Majapahit yaitu Bhayangkara adalah menggunakan konsep yang menarik dan edukatif, karena perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi dengan cara yang asik agar menambah minat belajar pelajar terhadap sejarah. Gaya Visual yang digunakan adalah gaya gambar kartun agar perancangan ini menarik untuk para pelajar dan juga menyisipkan unsur-unsur sejarah dan tradisional. Pembuatan visual dalam perancangan ini mengambil dari beberapa peninggalan sejarah seperti arca, relief, lukisan, senjata, benda dari Kerajaan Majapahit maupun Bangsa Mongol.

Kata kunci: informasi, pasukan, Majapahit, elite, Bhayangkara.

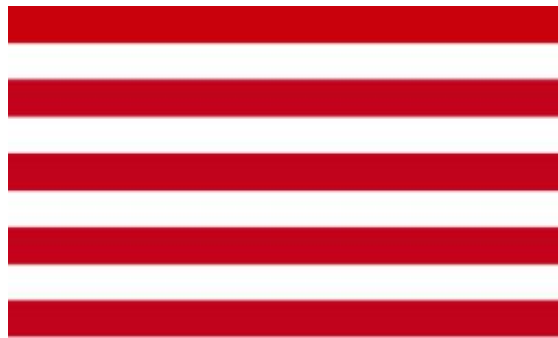
Abstract: *The Majapahit Empire was a very succeeded empire in the 13th century, the Majapahit Empire was famous with best peoples on conquering a country, as evidenced by the invasion carried out by Majapahit by expanding territory to Vietnam. At time of the Empire, Majapahit had elite troops like the current KOPASSUS troops which became a feared force in Asia and in the world. The elite troops of the Majapahit Empire were called the Bhayangkara troops. The design of information in the introduction of the elite troops of the Majapahit Empire, that is Bhayangkara, uses an interesting and educational concept, because this design aims to provide information in a fun way to increase students interest in studying history. The visual style used is a cartoon drawing style so that the design is attractive to students and also inserts elements of history and tradition. The visual creations in this design take from several historical relics such as statue, reliefs, paintings, weapons, objects from the Majapahit Empire and the Mongols.*

Keywords: *information, army, Majapahit, elite, Bhayangkara.*



PENDAHULUAN

Pasukan *elite* Kerajaan Majapahit, yaitu pasukan Bhayangkara adalah pasukan *elite* seperti pasukan Korps Pasukan Khas (Paskhas) milik Angkatan Udara, Detasemen Jalamangkara (Denjaka) milik Angkatan Laut dan Komando Pasukan Khusus (Kopassus) milik Angkatan Darat di Tentara Nasional Indonesia. Pasukan *elite* biasanya mempunyai keterampilan diatas rata-rata prajurit biasa. Syarat-syarat yang sulit untuk masuk ke dalam pasukan Bhayangkara adalah selain kemampuan fisiknya tetapi juga rohaninya harus sempurna seperti cerdas, tidak berbuat dosa, contohnya tidak pernah bermain wanita, mencuri dan berjudi, pasukan bhayangkara juga adalah pasukan yang setia terhadap raja dan dipercaya sebagai penjaga keluarga kerajaan. Pasukan Bhayangkara juga tidak gentar melawan bangsa Mongol yang saat itu adalah bangsa yang hebat. Nilai moral ini dapat dipetik oleh pelajar maupun masyarakat umum untuk ditiru saat ini. akan tetapi sebagian besar tidak mengetahui cerita ini dan pasukan ini. Nilai-nilai bangsa Indonesia dan Pancasila juga diambil dari Kerajaan Majapahit. Keselarasan Indonesia merupakan representasi dari Kerajaan Majapahit (Kubontubuh, 2014).



Gambar 1. Umbul-umbul Kerajaan Majapahit

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5e/Flag_of_the_Majapahit_Empire.svg/800px-Flag_of_the_Majapahit_Empire.svg.png (2020)

Sejarah Majapahit merupakan sejarah yang penting dalam sejarah Indonesia, terbukti dengan banyaknya elemen yang diambil untuk mempersatukan bangsa Indonesia. Akan tetapi pengetahuan sejarah Majapahit yang penting, kurang diketahui oleh sebagian pelajar, hal ini dilihat dari orang Indonesia yang kurang minat akan membaca. Padahal terdapat nilai-nilai moral yang terkandung dalam sejarah tersebut. Pengetahuan akan sejarah Indonesia lebih baik dipelajari saat masa remaja dan dibangku sekolah, karena sejarah mempunyai nilai moral yang dapat dicontoh untuk membentuk karakter para pelajar dan mengembangkan minat pelajar akan pengetahuan sejarah Indonesia ke depannya. Oleh karena itu, dibutuhkannya media kreatif untuk membangun minat pelajar dan memberikan informasi edukasi tentang memperkenalkan Pasukan Bhayangkara dan cerita sejarah invasi Mongol ke tanah Jawa dengan cara yang interaktif dan efektif.

Penelitian ini dirancang untuk mengenalkan informasi mengenai pasukan Bhayangkara juga cerita Kerajaan Majapahit melawan bangsa Mongol kepada para pelajar maupun masyarakat agar sejarah ini dapat diketahui dan juga dapat dipetik nilai-nilai moral yang ada dalam cerita sejarah ini. Mengingat bangsa Indonesia Masyarakat Indonesia memiliki minat baca yang kurang seperti yang dikemukakan oleh Central Connecticut State yang melakukan studi "*Most Littered Nation in the World*" pada tahun 2016, Indonesia peringkat 60 dari 61 negara dibawah negara Thailand, maka perancangan media berupa permainan interaktif yang mengedukasi dengan gaya gambar kartun yang mernaik agar masyarakat lebih minat akan pembelajaran sejarah Indonesia ini.

METODE

Metode dalam perancangan *board game* ini terdiri menggunakan 2 metode yaitu, strategi komunikasi dan strategi kreatif, hal ini diharapkan agar target audiens dapat menerima pesan yang ingin disampaikan dan lebih menarik. Dalam strategi komunikasi dalam perancangan ini digunakan adalah gaya bahasa deskriptif, yaitu kalimat yang menjelaskan sesuatu yang ada, dapat bersifat alamiah juga rekayasa manusia. Deskriptif digunakan untuk memberikan informasi dalam media *board game* ini, seperti contohnya memberikan informasi jumlah pasukan Mongol maupun Majapahit. Dan strategi kreatif dibuat semenarik mungkin untuk menarik para target khalayak agar meminati permainan edukasi dan cerita sejarah Majapahit melawan Mongol ini.

Objek Penelitian

Objek penelitian yang diangkat dalam perancangan ini adalah mengenalkan pasukan Bhayangkara kepada para pelajar agar para pelajar atau masyarakat mengetahui akan keberadaan pasukan *elite* ini. Pada perancangan ini yang diteliti adalah bagaimana pelajar dapat mendapatkan informasi yang menarik dengan cara yang asik agar para pelajar lebih minat akan pelajaran sejarah Indonesia.



Gambar 2. Pasukan Elite Bhayangkara

<https://cdn2.boombastis.com/wp-content/uploads/2016/09/Susahnya-jadi-Bhayangkara.jpg> (2020)

Prosedur Pengambilan Data

Prosedur dalam pengambilan data dalam perancangan ini yaitu kuesioner, wawancara dan analisis 5W+1H. Metode tersebut dilakukan untuk menemukan informasi dan jawaban dari permasalahan pelajar terhadap sejarah Kerajaan Majapahit. Langkah pertama adalah kuesioner, kuesioner berperan sebagai media penyalur untuk mendapatkan informasi yang dapat memudahkan peneliti dalam memberi jawaban tujuan survei (Nugroho, 2018, h. 25). Langkah yang kedua adalah wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab antara peneliti dan narasumber (Hatmawan, 2020, h. 28). Langkah terakhir 5W+1H, 5W+1H adalah untuk mencari inti permasalahan yang berupa pertanyaan-pertanyaan (Fernando, 2019). Metode 5W+1H digunakan untuk mempermudah mendapatkan solusi masalah.

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Kuesioner untuk bertujuan untuk melihat masalah atau pengetahuan yang ada di dalam pelajar terhadap sejarah Majapahit dan juga agar mengetahui solusi yang diinginkan oleh para pelajar untuk meningkatkan minat belajar. Kemudian hasil wawancara dan studi literatur yang dilakukan mendapatkan pembahasan dan gambaran yang lebih jelas untuk diterapkan dalam ilustrasi atau cerita dalam perancangan tugas akhir ini.

Target Audiens

Khalayak sasaran demografi dalam perancangan ini adalah untuk remaja awal dengan usia 13-15 Tahun dengan jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan kelas ekonomi untuk semua kalangan agar semua pelajar dapat mengetahui informasi dalam perancangan ini. Khalayak sasaran psikografi untuk usia 12-15 tahun adalah saat dimana anak sedang mencari jati diri atau *ego identity* (Sahlan, 2018, h.30) dan menurut Santrock (2003), psikografi untuk usia 12-15 tahun adalah anak/remaja suka mencoba-coba sesuatu atau situasi yang baru, anak lebih suka berkelempok dan berkelompok membuat anak lebih senang. Khalayak geografis dalam perancangan ini adalah mencakup seluruh wilayah Indonesia, mengingat ini adalah sejarah Indonesia yang harus diketahui oleh para pelajar Indonesia.

Consumer journey (point of contact) dalam penelitian ini diambil dari kegiatan anak SMP dari bangun pagi sampai pulang sekolah, anak sekolah terdapat point of contact yaitu pakaian, peralatan sekolah, jadwal pelajaran, permainan papan, media promosi (*x-banner, sticker, poster, brosur, leaflet, baligho*), media sosial (Instagram, Facebook, Twitter). *Consumer Insight* ini bertujuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan atau yang diinginkan oleh konsumen (Pranashakti, 2012, h.70). Kriteria dalam consumer insight dalam perancangan ini yaitu, orang yang suka akan permainan interaktif, orang yang senang berkelompok atau nongkrong dan memiliki minat akan pendidikan.

Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi dalam perancangan ini adalah yang sesuai dengan target audiens dan juga bertujuan untuk memberi informasi mengenai Pasukan Majapahit melawan Mongol ini, Perancangan ini dibuat dengan tampilan yang *friendly* agar para target audiens lebih tertarik akan permainan edukasi ini.

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada anak remaja tentang adanya sejarah perlawanan Majapahit melawan Mongol, mengenalkan gambaran perlengkapan pasukan Zaman Kerajaan Majapahit dan juga menginformasikan nilai moral yang ada dalam Pasukan Elite Kerajaan Majapahit yaitu Pasukan Bhayangkara. Perancangan ini dibuat agar anak remaja mendapat informasi dan dapat memetik nilai moral yang ada di cerita sejarah ini, diharapkan anak remaja memiliki minat yang tinggi pada sejarah Indonesia ke depannya, juga melestarikannya.

Pendekatan komunikasi terdiri dari dua yaitu, pendekatan secara verbal atau bahasa dan pendekatan visual atau gambar. Dalam perancangan ini pendekatan yang dibuat adalah sebagai berikut:

- Pendekatan verbal yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah Bahasa Indonesia yang tidak baku dan sedikit menggunakan bahasa Jawa, agar mudah dimengerti dan menarik, karena target khalayak dari perancangan board game ini ditunjukkan kepada masyarakat diseluruh daerah Indonesia khususnya kalangan remaja.
- Pendekatan visual dalam perancangan board game ini menggunakan gambar ilustrasi berupa kartun yang menarik dan friendly, juga menambahkan elemen budaya yang ada pada Kerajaan Majapahit. Gaya gambar dalam perancangan ini tentunya disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu para pelajar SMP, referensi postur gaya visual karakter adalah dari permainan Clash of Clans.

Untuk membuat kesan Nusantara, maka menggunakan ornamen-ornamen bernuansa Nusantara. Referensi ornamen yang digunakan adalah ukiran Majapahit dan ornamen yang ada pada relief di candi-candi peninggalan Majapahit dan kerajaan sebelumnya. Penggunaan karakter dan ornamen mengikuti seperti pada relief yang terdapat di candi-candi, gaya ornamen ukiran Majapahit yang digunakan hanya untuk elemen alam (contohnya pohon, angin, air laut) dan untuk bagian karakter atau benda tidak menggunakan ornamen ukiran Majapahit.



Gambar 3. Relief Candi

Sumber <https://v-images2.antarafoto.com/candi-tegowangi-majcnp-prv.jpg> (2020)

Dalam perancangan ini, *mandatory* yang sesuai dengan tema perancangan yaitu publisher board game yang mendukung bidang pendidikan dan bidang kreatif. *Mandatory* disini mempunyai peran sebagai media distributor dan penyebaran publikasi informasi. *Mandatory* yang sesuai untuk bekerja sama dengan perancangan board game ini adalah Manikmaya Games.

Manikmaya Games adalah penerbit board game dan card game yang berasal dari Indonesia. Manikmaya Games juga ikut dalam membantu pengembangan industri board game di Indonesia. Manikmaya Games dalam perancangan ini menjadi publisher board game Pasukan Elite Kerajaan Majapahit.



Gambar 4. Logo Manikmaya Games

Sumber:

<https://www.playday.id/uploads/publishers/1/publisher-manikmaya.jpg> (2020)

Strategi Kreatif dan Media

Dalam strategi kreatif ada dua unsur yaitu cara pendekatan dan eksekusi (Iskandar, 2007, h.3). Cara pendekatan yaitu melalui pesan dan setelah mendapatkan pesan selanjut cara eksekusi dengan menyalurkan pesan melalui sebuah gambar atau sebuah visual. Strategi kreatif pada perancangan board game ini, menyampaikan informasi melalui media kreatif, media berupa board game untuk memudahkan penyampaian informasi kepada pelajar. Pembelajaran sejarah kerajaan Indonesia memiliki permasalahan dengan kurangnya informasi yang mengenalkan atau menginformasikan tentang cerita Mongol yang invasi ke tanah Jawa dan juga pasukan Bhayangkara.

Dalam wawancara dengan kelompok arkeolog dan pembelajaran Majapahit mengatakan, bahwa untuk struktur kemimpinan dan gambaran pasukan Bhayangkara Kerajaan Majapahit pun sumbernya terbatas. Hal ini menyebabkan sebagian besar masyarakat atau pelajar tidak mengetahui akan sejarah ini. dengan kurangnya informasi tentang sejarah pasukan Bhayangkara dan cerita Mongol invasi ke Jawa, juga kurangnya minat baca masyarakat Indonesia. Maka dibutuhkan perancangan media informasi yang interaktif dan menarik seperti board game yang dapat mudah dipahami oleh pelajar.

Tujuan dari perancangan board game ini, untuk memberikan informasi tentang cerita sejarah pasukan Mongol invasi ke tanah Jawa dan juga mengenalkan pasukan Bhayangkara secara kreatif dan interaktif, sehingga informasi dapat disalurkan dengan efektif dan dapat menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung kepada para pelajar dan kesadaran untuk mengenal sejarah bangsa sendiri dengan demikian, generasi penurus bangsa dapat mengetahui sejarah ini.

Sketsa logo dari board game ini, pembuatan logo terinspirasi dari Aksara Jawa Kawi dan sketsa karakter dan papan permainan terinspirasi dari studi karakter yang dilakukan melalui referensi gambar pada lukisan, buku, peninggalan kerajaan, arca dan relief pada candi-candi.



Gambar 5. Sketsa Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

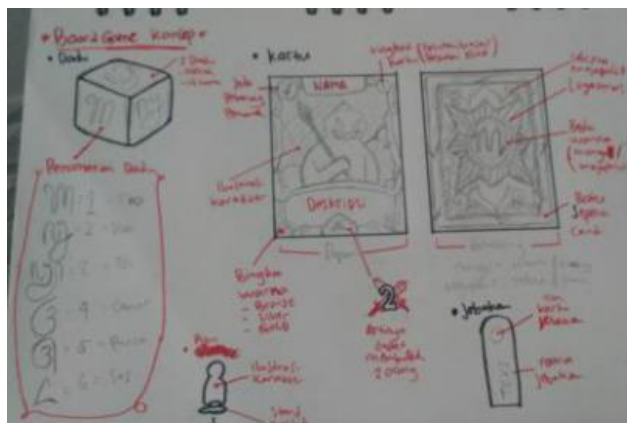


Gambar 6. Sketsa Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Pada Gambar 7 adalah sketsa dan konsep dalam pembuatan komponen-komponen media utama seperti dadu, kartu, pion, *boardgame* dan dalam pembuatannya ini menggunakan referensi dari studi lokasi, karakter yang sudah dilakukan agar memudahkan dalam pembuatan konsep ilustrasi.



Gambar 7. Sketsa Papan permainan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar 8. Sketsa Komponen Lain
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Dalam *copywriting* untuk judul perancangan board game ini dibuat menarik dengan kesan Indonesia. Judul yang dipilih “Wira Nusantara”. Wira dalam Bahasa Sanskerta artinya ksatria, pahlawan, berani dan Nusantara adalah istilah tentang wilayah kepulauan Indonesia. Judul ini dipilih karena tema dari permainan ini adalah tentang cerita sejarah Majapahit yang berhasil mengusir para pasukan Mongol, Mongol yang meminta Nusantara saat itu untuk tunduk kepada Kaisar Kublai Khan pemimpin Yuan-Mongol.

Rancangan Visual

Rancangan visual ini mengacu pada referensi yang ada di peninggalan-peninggalan kerajaan jaman dahulu seperti relief, arca, candi, barang, aksesoris, buku sejarah dan juga lukisan-lukisan. Pada Gambar 9 adalah referensi untuk pembuatan visual Prajurit Jawa Kuno diambil dari relief Karmawibhangga, Candi Borobudur dengan perlengkapan yang digambarkan prajurit menggunakan kain, telanjang dada, rambut sanggul. dipersenjatai pedang atau tombak pendek dan perisai.



Gambar 9. Referensi Prajurit Jawa Kuno dalam Relief Karmawibhangga
Sumber: <https://bumn.go.id/data/uploads/content/89/5c53fcbbc09ec.jpg> (2020)

Pasukan pemanah atau pemanah Jawa Kuno menggunakan referensi dari relief yang ada di Candi Sukuh, dengan Gambaran orang yang sedang membawa anak panah dan busur dengan busana aksesoris lengan, kepala, telanjang dada dan memakai kain sebagai penutup bawahannya. Pasukan magalah atau memakai tombak Jawa Kuno, sesuai dengan referensi gambaran prajurit dibawah ini, yang menggunakan kain. bertelanjang dada dan memakai Tombak dengan mata tombak seperti jenis Cacing Kanil.

Pasukan *makuda* atau berkuda Jawa Kuno ini menggunakan aksesoris seperti gelang tangan dan lengan, dipersenjatai panah, keris dan penggunaan aksesoris pada kudanya. Pasukan Bhayangkara di dalam *board game* ini terinspirasi dari Ukiran dipendopo agung dan perwarnaan dari buku “Ronggolawe Sang Penakluk Mongol”. Karena pasukan Bhayangkara adalah pasukan yang menjaga keamanan Raja dan harus selalu disisinya maka perlengkapannya dibuat lebih istimewa seperti menggunakan celana larik dan aksesoris kepala, tangan, kaki.



Gambar 10. Referensi Busana Bhayangkara

Sumber: https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1516019777i/37940246._UY960_SS960_.jpg (2020)

Kapal Majapahit atau Cadik Majapahit ini menggunakan referensi dari monumen kapal Majapahit yang ada dipusat kota Mojokerto. Dimana Cadik Majapahit ini digunakan oleh Kerajaan Majapahit untuk kapal perang atau mengangkut barang dan bentuk kapal ini terlihat ada di relief Candi Borobudur.

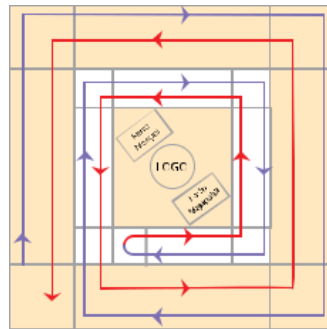
HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Format desain *board game* ini berbentuk kotak untuk memudahkan permainan untuk 4 orang, dengan board ukuran 50cm x 50cm. Untuk kartu permainan menggunakan ukuran kartu poker dengan ukuran 63 mm x 88 mm, dengan ukuran tersebut kartu dapat nyaman di tangan dan mudah untuk dikocok. Format desain dibuat dengan resolusi 300 dpi dan format warna CMYK atau *Cyan, Magenta, Yellow, Black* karena hasil akhirnya adalah untuk dicetak sehingga warna tidak turun.

Tata Letak

Layout adalah sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu media sehingga dapat mendukung pesan atau konsep yang dibuat (Rustan, 2008, h.1). dibawah ini adalah layout media untuk pembuatan board game. *Layout* pada *board* ini buat dengan mengedepankan keseimbangan dengan kartu yang ada ditengah board, sehingga tidak mengganggu atau menghalangi permainan. Permainan ini terinspirasi dari permainan Ludo tetapi dengan tambahan, mendapat kartu-kartu misteri untuk melancarkan serangan sehingga musuh terhenti dalam melangkah.



Gambar 11. *Layout Boardgame*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

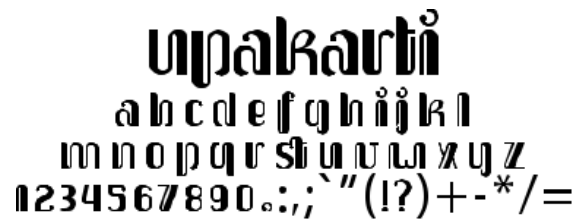
Untuk kartu menggunakan ukuran 63mm x 88mm dengan penggunaan media portrait, sehingga penataan ditempatkan ke *center* dengan nama karakter dan ilustrasi yang ditempatkan diatas dari pada kolom deskripsi, agar pertama yang dilihat adalah ilustrasi karakter lalu ke nama karakter dan deskripsi kartu, sehingga membuat lebih efektif dalam menyampaikan informasi edukasi. Dan untuk bagian belakang kartu, ditempatkan logo *board game* ini ditengah sebagai penanda kartu dalam permainan ini.



Gambar 12. *Layout Kartu*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

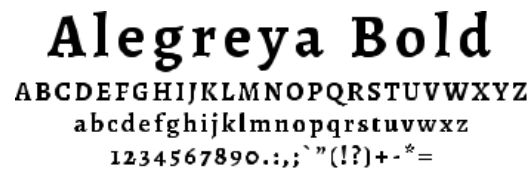
Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan *board game* Majapahit ini adalah Upakarti jenis huruf yang *decorative/display* diharapkan memberikan kesan friendly, tradisional. Karena jenis huruf yang digunakan seperti huruf Jawa kuno atau Jawa kawi dilihat dari unsur-unsur hurufnya. Tipografi yang mengacu pada mata mewujudkan seperangkat prinsip desain yang sama dengan karya seni apa pun (Carl Dair, 2011, h.163). Jenis huruf Upakarti didesain oleh Adien Gunarta pada tahun 2015 dengan lisensi gratis dapat digunakan pribadi atau komersial.



Gambar 13. Jenis Huruf Upakarti
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Jenis huruf pada *bodytext* adalah jenis huruf serif yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi dan karakter jenis hurufnya cocok digunakan untuk tema sejarah. Jenis huruf Alegreya Bold didesain oleh Juan Pablo del Peral pada tahun 2011 dengan lisensi gratis dapat diunduh di font.adobe.com dan dapat digunakan pribadi atau komersial.



Gambar 14. Jenis Huruf Alegreya
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Warna

Salah satu elemen yang kuat adalah elemen warna untuk dipanggil, karena warna dapat membentuk emosional daripada bentuk (Iskandar, 2007, h.27). Pada pembuatan aset visual, warna yang digunakan adalah abu atau hitam. Warna abu diharapkan memberikan kesan sejarah, dalam perancangan board game ini. Pada latar tempat, warna cokelat, biru dan hijau banyak digunakan karena dari hasil riset yang dilakukan, lingkungan Jawa Kuno masih banyak pepohonan, jalan yang terbuat dari tanah. Warna abu dan hitam diambil dari warna arca-arca atau relief peninggalan kerajaan Nusantara zaman dulu, Warna abu dan hitam digunakan untuk menggambarkan sejarah. Warna hijau digunakan untuk menggambarkan kesan hutan dan rumput di daerah Jawa Timur.



Gambar 15. Skema Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Warna yang diambil untuk warna kulit pasukan Majapahit adalah warna sawo matang/coklat. Kulit orang Indonesia adalah berwarna sawo matang karena mengandung banyak pigmen melanin (Sakti, 2016). Warna untuk warna kulit pasukan Mongol menggunakan kulit putih dengan pink. Karena sering terpapar oleh kedinginan, pipi orang-orang Mongol menjadi sangat merah (Weatherford, 2010, h.11).

Ilustrasi

Ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya gambar yang mirip dengan gaya karakter Clash of Clans dan mirip dengan postur tubuh patung dwarapala atau patung penjaga gerbang. Untuk pembuatan ilustrasi dilakukannya studi karakter dan juga lokasi agar gambar sesuai dengan benar tidak asal buat. Pembuatan karakter menggunakan referensi pada ukiran yang ada pada pendopo agung yang ada di Museum Majapahit, Trowulan, Jawa Timur. Dalam referensi tersebut terlihat pasukan memakai gelang, kalung, sumping telinga, kain untuk bawahannya, gelang lengan.



Gambar 16. Ukiran Pada Pendopo Agung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Dalam pewarnaan ilustrasi ini menggunakan referensi dari sampul buku “Ronggolawe sang penakluk Mongol”. Gambar 17 merupakan karakter yang sudah dibuat dengan referensi dan gaya gambar, pembuatan atau perwarnaan menggunakan software digital yaitu Adobe Illustrator CC 2015.



Gambar 17. Pasukan Bhayangkara
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Untuk pembuatan papan permainan menggunakan studi lokasi. Refensi dalam studi lokasi menggunakan lokasi yang sesuai dengan catatan pada buku buku, artikel. Lokasi yang digunakan adalah Pelabuhan Tuban, Hutan di Jawa Timur (Tuban, Trowulan, dan lain-lain) dan Sungai Brantas. Lokasi-lokasi tersebut menjadi alur dari permainan ini. Ilustrasi lokasi menggunakan referensi lokasi pada daerah saat pasukan Mongol datang dan menepi melalui daerah dari tanah Jawa yaitu daerah Tuban dan sungai Brantas dan dibawah ini adalah gambaran hutan yang ada yang ada di Tuban. Hutan diceritakan dalam kidung Ronggolawe saat Ronggolawe membasmi pasukan Mongol. Pada abad ke-13, sebagian besar Jawa masih ditutupi hutan (Putri, 2017).

Desain papan permainan yang dibuat atau diwarna menggunakan *software* desain yaitu Adobe Illustrator CC 2015 (Gambar 18), dengan menyesuaikan alur permainan menyesuaikan dengan referensi. Gaya gambar dalam papan permainan ini diambil/terinspirasi dari ukiran Majapahit.



Gambar 18. Papan Permainan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar 19. Karakter pada Kartu
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar 20. Komponen Permainan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pakaian yang digunakan oleh pasukan zaman Kerajaan Majapahit khususnya pasukan *elite* Bhayangkara tampak sederhana seperti menggunakan kain jarik, bertelanjang dada, aksesoris yang digunakan. Dan juga terdapat nilai-nilai moral yang terkandung pada pasukan elite Bhayangkara seperti rasa nasionalisme yang tinggi, persatuan, pasukan yang tidak gentar kepada siapapun, nilai-nilai moral tersebut dapat dipetik untuk para pelajar saat ini untuk menghargai sesama agar tidak melakukan hal negatif yang merugikan orang lain seperti tawuran antar sesama bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A, Sejarah Kontroversial Di Indonesia: Perspektif Pendidikan. DKI Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Hadiwijono, H, (2008). Agama Hindu Dan Budha. Solo: PT. BPK Gunung Mulia
- Hariadi, K, (2009). GAJAH MADA; Gajah Mada: Bergelut dalam kemelut takhta dan angkara, Volume 2. Solo: Penerbit Tiga Serangkai Mandiri
- Hendarsah, A. (2010). Cerita Kerajaan Nusantara. Yogyakarta: Penerbit Jogja Great! Publisher
- Iskandar, M. S. (2007). Aplikasi Periklanan Menggunakan CorelDraw X3. DKI Jakarta. PT. Elex Media Komputindo
- Lewis, M. (2018). Creating Stylized Characters. United Empire: 3dtotal Publishing
- Komandoko. G. (2009). GAJAH MADA; Menangkis Ancaman Pemberontakan Ra Kutu. Yogyakarta: Penerbit NARASI
- Muljana, S. (2005). Menuju Puncak Kemegahan; Sejarah Kerajaan Majapahit. Yogyakarta: PT. LKiS Printing Cemerlang
- Neville, L. (2019). The Elite: The A–Z of Modern Special Operations Forces. United Empire: Bloomsbury Publishing Plc.
- Putri, R. H. (2018). Kuno Awal Mula Kerajaan Majapahit. Dikutip dari <https://historia.id/kuno/articles/awal-mula-kerajaan-majapahit-D8J4o> (diakses: 25 April 2020)
- Putri, R. H. (2019). Meninjau Kembali Wilayah Kekuasaan Majapahit. Dikutip dari <https://historia.id/kuno/articles/meninjau-kembali-wilayah-kekuasaan-majapahit-PGpaB> (diakses: 25 April 2020)
- Prasetyo, D. (2009). Mengenal Kerajaan-Kerajaan Nusantara. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Widyatama
- Raditya, I. N. (2018, 18 Desember). Sejarah Kerajaan Majapahit: Negara Besar yang Akhirnya Punah. Dikutip dari <https://tirto.id/sejarah-kerajaan-majapahit-negara-besar-yang-akhirnya-punah-dccY> (diakses: 25 April 2020)
- Sihombing, D. (2017). Tipografi dalam desain Grafis. Jakarta: PT. Garmedia Pustaka Utama
- White, A.W. (2011). The Element of Graphic Design: Second Edition. New York: Allworth Press
- Widyaningrum, G. L. (2019, 16 Maret). Lima Fakta Tentang Majapahit, Kerajaan Terbesar di Nusantara. Dikutip dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/131666050/lima-fakta-tentang-majapahit-kerajaan-terbesar-di-nusantara?page=all> (diakses: 18 April 2020)