

BAB II

PAHLAWAN KEMERDEKAAN

(PERMAINAN BOARD GAME KSATRIA MAHARDHIKA)

2.1 Permainan

2.1.1 Definisi Permainan

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (file:///dasar-dasar-teori-permainangame.html).

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: *“Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.”* (J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed. 1953)).

Permainan atau game adalah aktifitas yang bersifat psikis, sosial, dan intelektual. Seorang anak saat memainkan sebuah permainan dapat membantu mengembangkan kepribadiannya. Menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul *Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV* (2009).

Game adalah latihan dan persiapan untuk menyambut masa depan. Game membuat anak dapat memperoleh keahlian bergerak,

kemampuan untuk memahami dunia sekitar, dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui game, seorang anak dapat belajar tentang kebiasaan kebiasaan mengendalikan diri, kebiasaan bergaul, dan percaya pada diri sendiri. Berbagai jenis permainan atau game dapat membuat anak merasa senang, dan dapat melatih kemampuan untuk berinteraksi.

2.1.2 Jenis-Jenis Permainan

Dalam perkembangannya permainan memiliki beberapa jenis, yang menurut H.Hetzler dalam buku Definiton of Game (2000), Jenis-jenis permainan:

a) **Permainan Fungsi**

Dalam permainan ini diutamakan adalah gerakannya seperti berlari, melompat, berguling, dan sebagainya. Bentuk permainan ini berfungsi untuk melatih gerak dan perbuatan juga dalam permainan fungsi ini, anak banyak menggunakan energi fisiknya. Sehingga membantu perkembangan fisik.

b) **Permainan Konstruktif**

Dalam permainan ini yang dibutuhkan/diutamakan adalah hasilnya, permainan ini sangat penting untuk anak yang berusia 6-10 tahun, seperti membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya. Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal keinginannya, tidak ada aturan dalam permainan ini.

c) **Permainan Reseptif**

Sambil mendengarkan cerita atau melihat buku yang bergambar, anak dibawa berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Mereka membuat permainan dari apa yang mereka dengar dan mereka lihat.

d) Permainan Peran

Anak itu sendiri memegang peran sebagai apa yang sedang dimainkannya, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata atau media, seperti permainan pura-pura, menjadi super hero, dan lain sebagainya.

e) Permainan Sukses

Dalam permainan ini, yang diutamakan adalah prestasi, untuk kegiatan permainan ini sangat dibutuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan, dan bahkan persaingan.

Menurut G.Weed dalam Kamus Edukasi seperti dikutip Lukman Arifin (2009) mendefinisikan game sebagai sebuah aktivitas terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani. Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa game bukan saja sarana untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan bagi anak-anak, akan tetapi merupakan sarana efektif untuk mengembangkan perilaku dan membangun kepribadian mereka.

Terdapat beberapa aspek pembentukan kepribadian menurut Athif Abdul'id seperti yang dikutip Lukman Arifin dalam bukunya yang berjudul Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV (2009) diantaranya:

a. Aspek Jasmani

Bermain adalah aktivitas gerak yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena:

1. Mengembangkan otot-otot tubuh
2. Memperkuat daya tahan tubuh
3. Menambah energi pada anak untuk membentuk tubuh

4. Melalui bermain seorang anak dapat mewujudkan kepaduan antara fungsi-fungsi gerak tubuh dan emosi.

b. Aspek Intelektual

Game dapat mengembangkan kepandaian dan kemampuan berinovasi pada anak-anak. Game mengembangkan daya imajinasi, memfokuskan konsentrasi, pengambilan keputusan, simpulan, kehati-hatian, bersiap menghadapi sesuatu yang datang tiba-tiba dan menemukan alternatif untuk beberapa asumsi, dapat membantu mereka mengembangkan kepandaian otak mereka.

c. Aspek Sosial

Game dapat membantu perkembangan anak dari aspek sosial. Dalam permainan bersama, seorang anak belajar mengenai:

1. Sistem peraturan
2. Percaya dengan spirit kebersamaan dan menghormatinya
3. Menyadari nilai pekerjaan bersama dan kemaslahatan umum.
4. Menjalin hubungan-hubungan yang baik dan seimbang dengan orang lain.
5. Belajar mengenai bagaimana menyelesaikan masalahmasalah yang dihadapi dalam wilayah kerja bersama.
6. Melepaskan diri dari sentralisasi pada diri sendiri.

d. Aspek Etika dan Moral

Game berperan dalam membentuk sistem etika dan moral pada kepribadian anak. Melalui game, anak belajar dari orang yang lebih tua tentang standarisasi perilaku etis seperti bersikap jujur, adil, amanah, menahan diri, dan sabar.

e. Aspek Edukasi

Game tidak mempunyai nilai edukasi, kecuali jika mampu mengarahkannya untuk pendidikan. Karena proses perkembangan anak tidak terjadi secara kebetulan. Pendidikan yang sifatnya spontan tidak bisa menjamin terwujudnya nilai struktur game, tetapi perkembangan yang benar bagi anak dapat terwujud dengan edukasi yang direncanakan dengan penuh kesadaran, yang meletakkan karakter perkembangan anak dan komponen pembentukan kepribadiannya dalam wilayah edukasi yang berorientasi.

2.1.3 Board Game

a. Pengertian Board Game

Menurut Mike Scoviano (2010) dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Permainan board game atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan board game pada masa itu. Diantaranya adalah: Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah board game tertua. Mehen, salah satu bentuk permainan board game lainnya dari zaman pra dinasti Mesir. Go, board game strategi, termasuk board game strategi kuno yang berasal dari China.

b. Jenis Board Game

Ada berbagai jenis board game, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis board game antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga board game yang tidak memiliki tema seperti Halma. Board game yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan boardnya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita.

c. Manfaat Board game

1. Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur (Nelson Gustav Wisana, 2011).

2. Interaksi Sosial

Kebanyakan judul *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), *bluffing* (Saboteur), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan

pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Nelson Gustav Wisana, 2011).

3. Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan *setting* waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital *online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).

4. Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung.

Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).

5. Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunaanya dalam teknologi, seperti menggerakkan *mouse* atau *joy pad*. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game* digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain *board game*. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan (Nelson Gustav Wisana, 2011).

Sesuai beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital *offline* ataupun *online* sekalipun (Nelson Gustav Wisana, 2011).

d. Target Audience

Target dari permainan ini adalah anak berusia 8-12 tahun. Imajinasi dan fantasi anak berusia demikian sudah terbangun. Suatu media diperlukan agar mereka bisa bersosialisasi dengan baik (Syamsu Yusuf, 2007, h.31). Permainan ini diharapkan dapat menjadi sebuah media sosial dan sarana komunikasi dengan teman sebayanya.

1. Demografis

- a. Target Primer : anak-anak ; laki-laki dan perempuan yang berumur 8-12 tahun.
- b. Target Sekunder : remaja dan dewasa; orang dewasa juga bisa bermain untuk menghilangkan penatnya ketika beraktivitas selain untuk mendampingi anak bermain.

2. Psikografis

- a. Target Primer : Anak-anak yang sudah mempelajari sejarah kemerdekaan (Pahlawan Kemerdekaan) dan masih suka bermain.
- b. Target Sekunder : seluruh lapisan masyarakat yang membutuhkan hiburan yang menarik dan meningkatkan rasa nasionalisme.

3. Geografis

Target Primer : daerah perkotaan dengan masyarakat yang modern. Target dibatasi sampai di sini karena harga *board games* yang cukup mahal.

2.2 Tokoh Dalam Permainan Board Game Ksatria Mahardhika

Dalam permainan ini dipilih dua tokoh pahlawan kemerdekaan yang memiliki semangat tinggi dan tidak gentar dalam kehidupan bangsa Indonesia dalam memerangi penjajah dan mempertahankan kemerdekaan. Dimana tokoh Sultan Hasanudin yang berasal dari Makassar terkenal dengan keberaniannya sehingga disebut ayam jantan dari timur, sementara Pangeran Diponegoro juga terkenal sebagai pahlawan yang memiliki keberanian dalam menentang Belanda secara terbuka. Kedua tokoh pahlwan ini amatlah tersohor di Negara Indonesia yang pantas untuk selalu diingat oleh masyarakat dengan keberaniannya. Maka dari itu kedua tokoh ini dipilih sebagai tokoh pahlawan dalam permainan ksatria mahardhika.

VOC merupakan persatuan pedagang Hindia Belanda yang sangat berperan penting untuk melakukan monopoli perdagangan yang sangat merugikan rakyat ndonesia dan merupakan penjajah yang diperangi oleh para kedua tokoh pahlawan diatas. Maka dari itu tokoh tentara VOC juga dipilih sebagai tokoh di dalam permainan ksatria mahardhika board game.

2.2.1 Definisi Ksatria Mahardhika

Ksatria Mahardhika diambil dari kata “ksatria” dan “mahardhika” dimana “ksatria” diambil dari Dasa Darma Pramuka, yaitu Darma ketiga yaitu “Patriot yang sopan dan ksatria”, dimana ksatria artinya adalah orang yang gagah berani dan jujur, ksatria juga mengandung arti kepahlawanan yang mengandung makna keberanian, kejujuran dan kepahlawanan. Sedangkan kata “mahardhika” yang merupakan bahasa sansekerta yaitu serapan dari kata merdeka.

Ksatria Mahardhika bila digabungkan memiliki arti pahlawan kemerdekaan. Maka dari itu board game yang

bertemakan pahlawan kemerdekaan ini diberi nama “Ksatria mahardhika”.

2.2.2 Tokoh Pahlawan Kemerdekaan Sultan Hasanudin

Sultan Hasanudin adalah raja Goa yang ke 16. Ia dilahirkan pada tanggal 12 Januari 1631, Ayahnya adalah Raja Goa yang ke 15 dan bernama Sultan Muhamad Said. 1653 Sultan Hasanudin menjadi Raja. Permusuhan kerajaan Goa dengan Belanda sudah berlangsung lama.



Gambar 2.1 Sultan Hasanudin

Sumber : (a: <http://kikokurniawan.files.wordpress.com/2012/02/sultan-hasanuddin2.jpg>; b: <http://kerajaanborisallo.blogspot.com>; c: <http://www.jakarta.go.id>)

Belanda ingin menguasai perdagangan di Indonesia. 1634 sebuah armada Belanda di bawah pimpinan Londestyn mengepung ibukota kerajaan Goa. Kapal – kapal asing dilarang masuk ke pelabuhan sehingga ini menimbulkan kesulitan bagi Goa. Terpaksalah Sultan menggerakkan pasukan sebanyak 17000 orang. Tahun 1644, Raja Goa, Sultan Muhammad Said menyerang Kerajaan Bone. Kerajaan ini dapat dikalahkan, dan banyak yang ditawan salah satu tawanannya adalah ayah dan ibunya Aru Palaka. Aru palaka berusaha untuk balas dendam, dengan bekerjasama

dengan kompeni Belanda melawan Kerajaan Goa. Goa menjadi sulit mendapat perlawanan dari Belanda sekaligus Kerajaan Bone, ditambah 1641 Belanda berhasil mengalahkan Portugis di Malaka. 1653 Sultan Hasanudin memperkuat Kerajaannya dengan menggabungkan kerajaan – kerajaan kecil di bawah panji makassar yaitu kerajaan Wajo, Bone, Soppeng dan Bonthain. Sultan Hasanudin pun memperkuat perdagangan di Makasar dan mempertahankan pulau-pulau di sekitar kita jangan sampai jatuh ketangan Belanda diantaranya pulau sumba, Flores, Seram, Baru, Timor, Solor, dan Sangir Taulud. Sebagian besar pulau itu terletak dengan maluku, sementara Belanda sudah menguasai daerah tersebut.

Tanggal 28 Desember 1653, tercapai persetujuan antara utusan Belanda yang bernama Wiliam Van Der Beek dan wakil kerajaan Goa. Mei 1660 Belanda mengirim armada yang kuat pimpinan Johan Van Dam dan Johan Truitman, dikirim ke ambon untuk memancing armada Makassar, tetapi armada ini juga menyerang Makasar. Akhirnya Benteng Panakukang jatuh ke tangan Belanda 12 Juni 1660, namun pertempuran masih tetap berlanjut.

Belanda kembali menyerang dan membawa pasukan yang sangat kuat dari Batavia untuk menyerang Makassar. Sultan Hasanudin tidak saja harus menghadapi Belanda namun harus menghadapi armada gabungan terdiri dari Belanda, Bone, Ternate, Buton dan Tidore. 18 November 1667 diadakan perjanjian Bungaya yang terletak di selatan kota Makasar. Dengan perjanjian itu kedaulatan Makasar menjadi hilang dan banyak pemimpin dan rakyat yang tidak puas. 12 April 1668 kembali pertempuran Makasar dan Belanda 24 Juni 1669 benteng utama Sumbaopu jatuh ketangan Belanda begitupun 272 pucuk meriam besar dan kecil. 29 Juni 1669, Sultan Hasanudin mengundurkan diri dari pemerintahan dan tahtanya diturunkan kepada putranya Amir Hamzah.

2.2.3 Tokoh Pahlawan Kemerdekaan Pangeran Diponegoro

Diponegoro adalah putra sulung Hamengkubuwono III, seorang raja Mataram di Yogyakarta. Lahir pada tanggal 11 November 1785 di Yogyakarta dari seorang garwa ampeyan (selir) bernama R.A. Mangkarawati, yaitu seorang *garwa ampeyan* (istri non permaisuri) yang berasal dari Pacitan. Pangeran Diponegoro bernama kecil Raden Mas Ontowiryo. Diponegoro lebih tertarik pada kehidupan keagamaan dan merakyat sehingga ia lebih suka tinggal di Tegalrejo tempat tinggal eyang buyut putrinya, permaisuri dari HB I Ratu Ageng Tegalrejo daripada di keraton.



Gambar 2.2 Pangeran Diponegoro
Sumber: <http://arpusda.jatengprov.go.id>

Perang Diponegoro berawal ketika pihak Belanda memasang patok di tanah milik Diponegoro di desa Tegalrejo. Saat itu, beliau memang sudah muak dengan kelakuan Belanda yang tidak menghargai adat istiadat setempat dan sangat mengeksploitasi rakyat dengan pembebanan pajak.

Sikap Diponegoro yang menentang Belanda secara terbuka, mendapat simpati dan dukungan rakyat. Atas saran Pangeran Mangkubumi, pamannya, Diponegoro menyingkir dari Tegalrejo, dan membuat markas di sebuah goa yang bernama Goa Selarong.

Saat itu, Diponegoro menyatakan bahwa perlawanannya adalah perang sabil, perlawanan menghadapi kaum kafir. Semangat "perang sabil" yang dikobarkan Diponegoro membawa pengaruh luas hingga ke wilayah Pacitan dan Kedu. Salah seorang tokoh agama di Surakarta, Kyai Maja, ikut bergabung dengan pasukan Diponegoro di Goa Selarong. Perjuangan Pangeran Diponegoro ini didukung oleh S.I.S.K.S. Pakubuwono VI dan Raden Tumenggung Prawirodigdaya Bupati Gagatan. Selama perang ini kerugian pihak Belanda tidak kurang dari 15.000 tentara dan 20 juta gulden.

Berbagai cara terus diupayakan Belanda untuk menangkap Diponegoro. Bahkan sayembara pun dipergunakan. Hadiah 50.000 Gulden diberikan kepada siapa saja yang bisa menangkap Diponegoro. Sampai akhirnya Diponegoro ditangkap pada 1830.



Gambar 2.3 Cundrik

Sumber : <http://saka-pariwisata.blogspot.com/2012/02/para-empu-di-tanah-jawa-para-empu-di.html>

2.2.4 VOC (Belanda)

Indonesia telah mengalami penjajahan, salah satunya adalah serikat dagang VOC, yang didirikan pada tanggal 20 Maret 1602 di Amsterdam, yang kemudian berkembang di berbagai kota

lainnya. Para pedagang besar Belanda sebagai pemegang sahamnya.

VOC merupakan perusahaan multinasional yang pertama di dunia yang tersebar di banyak negara, dan dalam melaksanakan kegiatan perdagangannya tidak segan-segan melakukan tindakan-tindakan yang tidak beradab, termasuk pembunuhan terhadap penduduk dan memperlakukan penduduk asli sebagai budak tanpa rasa perikemanusiaan khususnya di Indonesia.

Selama dua abad menguasai bumi Indonesia, VOC telah bertindak dan memerintah dengan menggunakan kekuasaan militer menekan dan mengadu-domba kerajaan-kerajaan setempat, memberlakukan hukumnya sendiri di seluruh Indonesia, memiliki pengadilan sendiri dan melakukan perdagangan monopoli yang sangat merugikan rakyat.



Gambar 2.4 Tentara VOC

Sumber : http://www.ndl.go.jp/en/publication/ndl_newsletter/172/721_01.jpg