

Potensi Media Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Wisata Sejarah “Braga Heritage” bagi Generasi Muda

Eva Maharani

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
eva.maharani@mhs.itenas.ac.id

Sri Retnoningsih

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
enodkv@itenas.ac.id

Diterima: Desember, 2024 | Disetujui: Desember, 2024 | Dipublikasi: Desember, 2024

ABSTRAK

Bandung memiliki karakter unik yang menarik perhatian wisatawan. Salah satu kawasan bersejarahnya, Jalan Braga, yang memiliki nilai sejarah signifikan dan menjadi daya tarik utama bagi wisatawan lokal ataupun internasional. Seiring berjalannya waktu, kondisi bangunan di kawasan ini mulai menurun, yang mengancam keasliannya serta ciri khas Braga. Pengaruh globalisasi turut menurunkan minat generasi muda terhadap budaya dan sejarah lokal. Penelitian ini bertujuan mencari tahu potensi media edukasi untuk meningkatkan minat wisatawan terhadap bangunan bersejarah di kawasan braga melalui media edukasi interaktif yang dapat membuat generasi muda terhubung dengan warisan budaya. Melalui metode penelitian studi literatur, penelitian mengevaluasi efektivitas media seperti aplikasi, permainan edukatif, dan konten sejarah dalam memperkuat keterkaitan generasi muda terhadap warisan budaya di Kota Bandung. Dengan menggunakan teknologi seperti *augmented reality* (AR), diharapkan dapat menciptakan pengalaman edukasi yang lebih imersif, dan meningkatkan retensi informasi sejarah, sehingga generasi muda dapat lebih terhubung dengan warisan budaya secara menarik dan mendalam.

Kata Kunci: Media Edukasi Interaktif, Braga Heritage, Bangunan Bersejarah, Wisata Sejarah, Teknologi Digital

PENDAHULUAN

Bandung dianggap sebagai tempat wisata populer bagi banyak orang di seluruh dunia. Banyak bangsawan Belanda yang tinggal di Jakarta telah mengunjungi kota ini untuk rekreasi dan liburan sejak tahun 1920-an. Bandung dipromosikan sebagai kota wisata karena memiliki lima jenis wisata utama: sejarah, pendidikan, belanja dan kuliner, olahraga, dan MICE (Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition) (Dispuibar, 2023). Melihat mundur pada banyaknya peristiwa sejarah yang menjadi bagian dari perkembangan Kota Bandung, menjadikan sektor pariwisata berbasis budaya dan sejarah potensi yang dapat diandalkan. Apalagi dengan ada banyaknya fasilitas yang mendukung yang tersedia, seperti kawasan Asia-Afrika dan Jalan Braga, bangunan-bangunan lain yang dikenal sebagai warisan karena memiliki nilai historis seperti Gedung Sate, Hotel Savoy Homann, Pasteur Institut, Institut Teknologi Bandung (ITB) dan lainnya yang dilestarikan sebagai bagian warisan budaya (Asmariadi, 2023).

Tak mengherankan jika arsitektur bangunan di Bandung menampilkan gaya Eropa yang jelas terlihat dari pola, bentuk, dan gaya seni seperti Art Nouveau, Neo Klasik, Romantik, Tradisional Stijl, Villa Huis, Oud Holland, Fungsionalisme, Indo Europeesche Architectuur Stijl, beserta Art Deco yang megah dan elegan. Hal ini menjadi bukti persiapan Bandung untuk menjadi ibukota pemerintahan Hindia Belanda, dengan dibangunnya berbagai bangunan monumental dengan arsitektur yang megah didirikan. Proyek pembangunan besar-besaran ini dipimpin oleh Sloors, direktur Geementeljik Boubedriff, dengan bantuan arsitek terkenal J. Gerber. Lahan seluas 27.000 meter persegi persegi di utara Bandung disediakan untuk menampung seluruh Departemen Pemerintah Pusat. Lahan ini membentang dari Gedung Sate hingga sekitar Jalan Tubagus Ismail. Jalan Braga adalah salah satu jalan utama di Kota Bandung yang menarik bagi pengunjung lokal dan asing. Sayangnya, kebanyakan masyarakat tidak menyadari bahwa bangunan di sekitar mereka adalah peninggalan sejarah dan tidak mengetahui sejarah di balik pembangunan tersebut. Peninggalan sejarah ini dapat menjadi aset berharga dan ikon Kota Bandung karena nilainya (Kemala Putri & Mahardika, 2018).

Adapun, saat ini keadaan bangunan di kawasan braga menunjukkan penurunan yang cukup memprihatinkan, sehingga tidak lagi seindah seperti pada masanya. Seiring dengan kemajuan zaman, sejumlah masalah dari perkotaan mulai timbul dan membutuhkan perhatian yang serius. Jika bangunan cagar budaya mulai hilang, identitas khas atau karakter dari koridor Jalan Braga masa lalunya akan pudar. Tanpa upaya pelestarian, peninggalan sejarah ini dapat mengubah citra Kota Bandung sebagai kawasan yang dikenal dengan bangunan bergaya *Art Deco*. Kawasan *heritage* yang tidak dilestarikan akhirnya akan kehilangan nilai sejarahnya. (Pratiwi et al., 2022).

Masuknya berbagai budaya modern yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman cenderung lebih disukai oleh generasi muda di Indonesia. Hal ini mengakibatkan minat terhadap sejarah dan budaya lokal semakin berkurang, terutama karena persepsi masyarakat pada sejarah dirasa kurang relevan dengan masa sekarang sehingga peminatnya menjadi menurun.

Selain itu, sejarah semakin terlupakan karena kurangnya media yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi muda. Oleh karena itu, edukasi tentang wisata sejarah sangat penting untuk memperkenalkan mereka pada kekayaan warisan sejarah dan budaya lokal (Purike, 2023). Dari edukasi juga memberikan kesadaran akan pentingnya pelestarian sejarah, sehingga mereka tidak hanya menjadi pengunjung, tetapi juga sebagai penggerak perubahan dalam menjaga dan merawat warisan sejarah. Melalui pemahaman tentang keberagaman warisan sejarah di kawasan Braga, generasi muda dapat lebih menghargai nilai-nilai sejarah lokal dan memahami peran pentingnya dalam perkembangan kota. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, sejarah “Braga Heritage” dapat dihidupkan kembali, menginspirasi generasi muda untuk lebih mencintai dan melestarikan sejarah sebagai bagian dari identitas bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan berbagai media edukasi sejarah yang telah ada, guna mengidentifikasi potensi media edukasi interaktif yang dapat meningkatkan minat generasi muda terhadap wisata bangunan bersejarah di kawasan Braga untuk dikembangkan lebih lanjut.

KAJIAN TEORI

Bangunan Bersejarah di Kawasan Braga

Sejak abad ke-19 kawasan Braga terkenal sebagai pusat perdagangan bergaya Eropa selama masa kolonial. Kawasan Braga di Kota Bandung memiliki sejumlah bangunan bersejarah yang mencerminkan kekayaan arsitektur dari masa kolonial Belanda. Bangunan-bangunan tersebut antara lain Centre Point, yang dirancang oleh arsitek Wolff Schoemaker

pada tahun 1925 dan awalnya digunakan sebagai toko piano terbesar di Bandung. Lalu Gedung DENIS Bank, hasil rancangan A.F. Aalbers dan Rijk de Wall pada tahun 1935, yang terkenal dengan gaya *streamline art deco* dan merupakan bank pertama dengan sistem hipotek di kota ini. Gedung Gas, karya Richard Schoemaker pada awal 1930-an, yang digunakan sebagai kantor perusahaan gas negara pada masa Hindia Belanda. Setelah itu ada Gedung *Majestic*, dibangun oleh Wolff Schoemaker pada tahun 1924 dengan perpaduan gaya arsitektur Eropa dan Nusantara atau disebut *Indo-Europeeschen architectuur stijl*, yang awalnya dikenal sebagai *Concordia Bioscoop* sebelum berganti nama menjadi *Majestic Theatre* pada tahun 1937 serta Gedung *Au Bon Marche*, yang dahulu merupakan toko mode terkemuka sejak tahun 1913 dengan koleksi busana terbaru dari Paris (Kemala Putri & Mahardika, 2018).

Sebagai kawasan yang saat itu dijuluki “De meest Europeesche winkelstraat van Indie” atau jalan pertokoan Eropa paling terkemuka di Hindia Belanda. Braga kini berfungsi sebagai pusat budaya dan pariwisata. Bangunan-bangunan ini tidak hanya mencerminkan nilai historis dan estetika tinggi, tetapi juga menjadi simbol perkembangan ekonomi dan budaya Kota Bandung yang patut dilestarikan sebagai warisan sejarah dan budaya yang berharga (Pratiwi et al., 2022).

Media Edukasi Interaktif

Media edukasi interaktif adalah media yang memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan hubungan antara siswa dan materi yang sedang dipelajari. Selain itu media edukasi ini dibuat menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga membantu pelajar dalam memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Saat ini, media edukasi interaktif tersedia dalam berbagai bentuk, seperti video, animasi, permainan, simulasi, *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, serta *mobile learning*. Media ini mampu membangkitkan minat, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi informasi, media edukasi interaktif membantu penyampaian materi lebih efektif dan mendalam, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan mengaplikasikan pembelajaran (Eka, 2024).

Generasi Muda dan Metode Pembelajaran Sejarah

Generasi muda yang mempunyai peran penting dalam pergeseran sosial di masyarakat, secara sosiologis memiliki pengalaman yang serupa, seperti berbagi peristiwa yang membentuk karakter dan identitas bersama seperti generasi yang tumbuh di era pembangunan. Selain itu generasi ini juga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, termasuk pola pikir, kebiasaan, serta dampaknya terhadap perubahan sosial dan budaya. Dalam hal ini, generasi muda menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan beradaptasi yang luar biasa dan sangat lekat terhadap kemajuan teknologi. Terutama yang berusia antara 18 hingga 25 tahun yang pada umumnya adalah mahasiswa atau pelajar, mereka memiliki kemampuan untuk beradaptasi lebih cepat dengan inovasi teknologi dan perubahan tren global serta menciptakan dinamika baru dalam masyarakat (Endang Sumantri, 2014).

Penggunaan media digital memungkinkan generasi muda, seperti siswa dan mahasiswa, untuk mengakses materi pembelajaran khususnya sejarah melalui berbagai platform visual, audio, dan audiovisual. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah (Permana et al., 2024).

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis komparatif dari berbagai literatur, bertujuan untuk menjelaskan hasil temuan terkait media edukasi yang telah

ada dalam meningkatkan minat wisata sejarah di kawasan Braga. Kajian literatur dilakukan dengan pemahaman bahwa ilmu pengetahuan terus berkembang seiring perubahan dan kemajuan zaman. Melalui metode studi literatur dari berbagai jurnal nasional, penelitian ini membandingkan beragam media edukasi sejarah yang telah dikembangkan, seperti aplikasi berbasis *smartphone*, permainan edukatif, dan *board game*, serta konten sejarah yang terdapat di kawasan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media edukasi interaktif yang berbeda dalam meningkatkan minat terhadap wisata sejarah di kawasan Braga.

PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan studi literatur menunjukkan bahwa penelitian ini memanfaatkan data sekunder dari berbagai literatur relevan yang mencakup media edukasi sejarah, seperti aplikasi berbasis *smartphone*, permainan edukatif, *Augmented Reality (AR)*, dan *board game* di kawasan Braga. Data diperoleh melalui kajian pustaka dan dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif, meliputi tahapan klasifikasi, perbandingan, dan interpretasi, untuk mengevaluasi efektivitas media edukasi dalam meningkatkan minat terhadap wisata sejarah.

A. Hasil

Persepsi Dan Minat Generasi Muda Terhadap Sejarah Dan Budaya Lokal

Generasi muda sering kali berpikir bahwa sejarah tidak relevan dalam kehidupan sekarang ini, sementara budaya lokal juga mulai tergeser oleh budaya asing karena lebih menarik dan mudah diakses melalui teknologi. Padahal, sejarah tidak hanya menyampaikan sebuah fakta tetapi juga memiliki pengaruh yang penting terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi pada generasi muda. Maka, diperlukan pembaruan dalam pendekatan kurikulum, metode pembelajaran, serta pengayaan materi agar sejarah tetap relevan pada masa ini (Hasan, 2019).

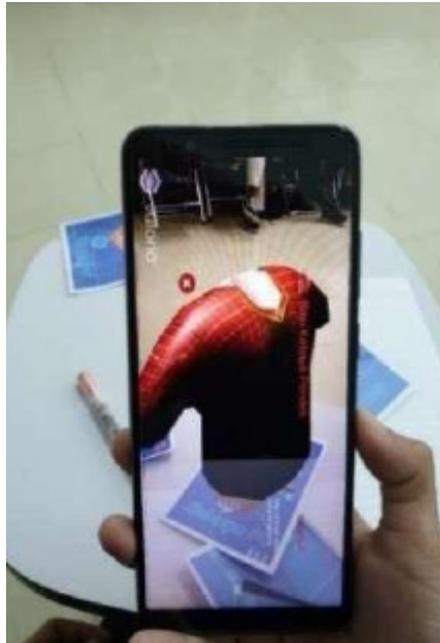
Salah satu peluang besar untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah adalah melalui pembelajaran berbasis teknologi digital. Mengingat mereka lebih suka mengakses informasi melalui platform digital, seperti situs web, blog, dan media sosial, dibandingkan media cetak atau buku teks tradisional (Hariyanto et al., 2020). Penelitian di SMA Negeri 2 Konawe Selatan menemukan kurangnya perhatian terhadap sejarah lokal menyebabkan generasi muda tidak memahami warisan budaya di lingkungan mereka sendiri. Padahal, pengetahuan tentang sejarah lokal sangat penting untuk memperkuat identitas budaya serta menumbuhkan kebanggaan terhadap warisan budaya setempat (Aswati et al., 2023).

Sebagian besar generasi muda lebih tertarik pada hiburan dan teknologi dibandingkan dengan sejarah atau budaya lokal. Hasil survei menunjukkan bahwa hanya sedikit dari mereka yang tertarik mengeksplorasi sejarah lokal melalui media tradisional. Ketergantungan pada media digital mempengaruhi generasi muda lebih menyukai platform digital seperti *website*, aplikasi media sosial, dan teknologi interaktif untuk mendapatkan informasi. Hal ini mencerminkan perlunya adaptasi dalam penyampaian sejarah dan budaya agar lebih relevan. Pendekatan berbasis teknologi digital dan pengintegrasian budaya adalah solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan kesadaran generasi muda (Yasa et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang menggabungkan teknologi digital dalam penyampaian materi sejarah dan budaya agar lebih relevan dan menarik bagi generasi muda, sekaligus memperkuat identitas budaya serta rasa bangga terhadap warisan lokal.

Efektivitas Media Edukasi Wisata Sejarah Berbasis Teknologi

Menurut berbagai penelitian, efektivitas media edukasi wisata sejarah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah lokal dan nasional. Media

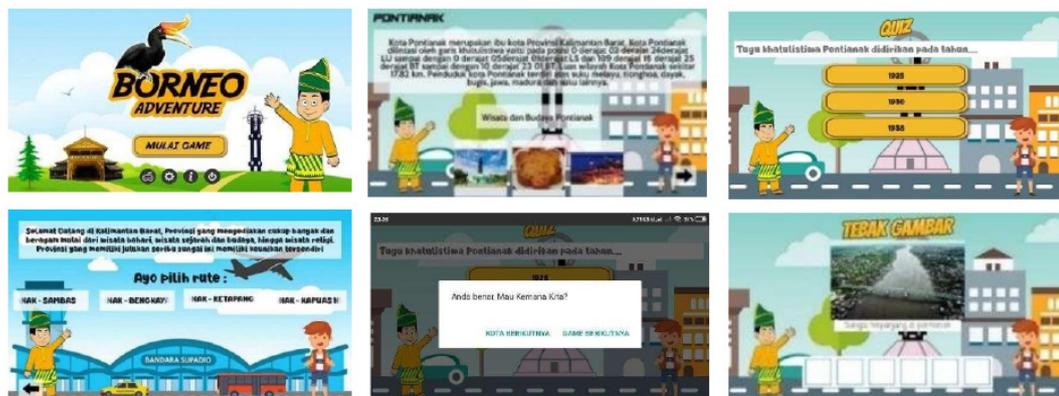
berbasis teknologi, seperti aplikasi *mobile*, situs web, atau tur virtual, menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menggunakan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan suara.



Gambar 1 Media Edukasi AR koleksi Museum SMB II Palembang
(Sumber: Puspasari, 2021)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puspasari menunjukkan bahwa media edukasi berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan pengetahuan sejarah lokal dan nasional, serta membangkitkan rasa cinta terhadap budaya dan warisan sejarah. Namun, efektivitas media ini sangat dipengaruhi oleh desain dan penerapan yang tepat dalam menggunakan teknologi agar bisa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Puspasari & Herdiansyah, 2021).

Pengembangan media edukasi berupa game “*Borneo Adventure*” berhasil menarik perhatian generasi muda terhadap destinasi wisata Kalimantan Barat. Penggunaan unsur-unsur interaktif seperti *mini-game* dan *storyline* yang mengacu pada sejarah mendorong generasi muda untuk belajar dan menghargai nilai sejarah.



Gambar 2 Game “Borneo Adventure” (Sumber: Ramadhan et al, 2019)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna mencapai 83,1% yang masuk dalam kategori sangat baik (Ramadhan et al., 2019). Hal ini menandakan bahwa teknologi interaktif dapat berfungsi sebagai media yang efektif untuk menarik minat generasi muda. Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi hal yang sangat penting dalam era digitalisasi, membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman akan konsep serta motivasi dalam belajar. Jenis media pembelajaran digital terbagi menjadi visual, audio, dan audio-visual, yang semuanya berperan penting dalam menyampaikan materi secara efektif. Meski demikian, media ini dinilai dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efisien jika dirancang dan diterapkan dengan baik (Permana et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan kompetensi dalam penggunaan teknologi menjadi penting untuk memaksimalkan potensi pembelajaran di era digital. Selain itu, media edukasi interaktif yang diakses melalui *smartphone*, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pengetahuan. Penggunaan aplikasi dapat diakses kapan pun dan di mana pun, didukung fitur-fitur interaktif seperti teks, gambar, animasi, dan suara.

Penelitian pada siswa SMA menunjukkan peningkatan signifikan dari hasil tes pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi. Media berbasis teknologi ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital, menjadikannya alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran, termasuk dalam mengenalkan materi sejarah lokal yang jarang diajarkan (Akmal & Susanto, 2018).

Peran Media Edukasi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Wisata Sejarah di Kawasan Braga

Mengenai peran media edukatif menunjukkan bahwa media interaktif memiliki kemampuan dalam menyampaikan informasi sejarah kepada remaja, khususnya mengenai bangunan bersejarah di kawasan tertentu seperti Jalan Braga di Kota Bandung.



Gambar 3 Tampilan Aplikasi Braga Heritage (Sumber: Kemala Putri, 2018)

Aplikasi Braga Heritage dirancang untuk meningkatkan kesadaran generasi muda, khususnya remaja berusia 13-19 tahun, tentang pentingnya pengetahuan mengenai warisan budaya dan sejarah di sekitar mereka.

Dengan adanya media edukatif yang menarik, remaja tidak hanya diajak untuk memahami nilai sejarah yang ada, tetapi juga didorong untuk menjelajahi dan mengenal lebih dalam sejarah di lingkungan mereka sendiri (Kemala Putri & Mahardika, 2018).



Gambar 4 Board Game MatSym Sejarah Konferensi
Asia Afrika (Sumber: Retnoningsih, 2023)

Dalam konteks Konferensi Asia-Afrika, media seperti *board game* dapat memperkenalkan peristiwa ini melalui cara yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa usia 10-15 tahun yang cenderung memiliki cara belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Board game, yang menggabungkan elemen edukatif dan hiburan, dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami informasi sejarah yang diberikan.

Selain itu, penggunaan media edukasi sejarah yang berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman siswa tentang hubungan antarnegara dan pentingnya kerjasama internasional, yang sangat relevan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Konferensi Asia-Afrika. Oleh karena itu, media edukasi sejarah seperti *board game* tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi alat untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif anak dan remaja (Retnoningsih & Arrumaisha, 2023).

Perancangan *board game* “Historical Walk” pada kegiatan Bandung Historical Study Games menunjukkan bahwa media permainan edukasi dapat membantu mengatasi stigma negatif bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Dengan menambahkan elemen visual dan interaksi sosial, media edukasi mampu membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan relevan, khususnya bagi generasi muda berusia 16-26 tahun yang umumnya adalah mahasiswa atau pelajar di Kota Bandung dan sekitarnya. Kelompok tersebut memiliki minat untuk mencoba hal-hal baru serta antusias dalam mempelajari sejarah.

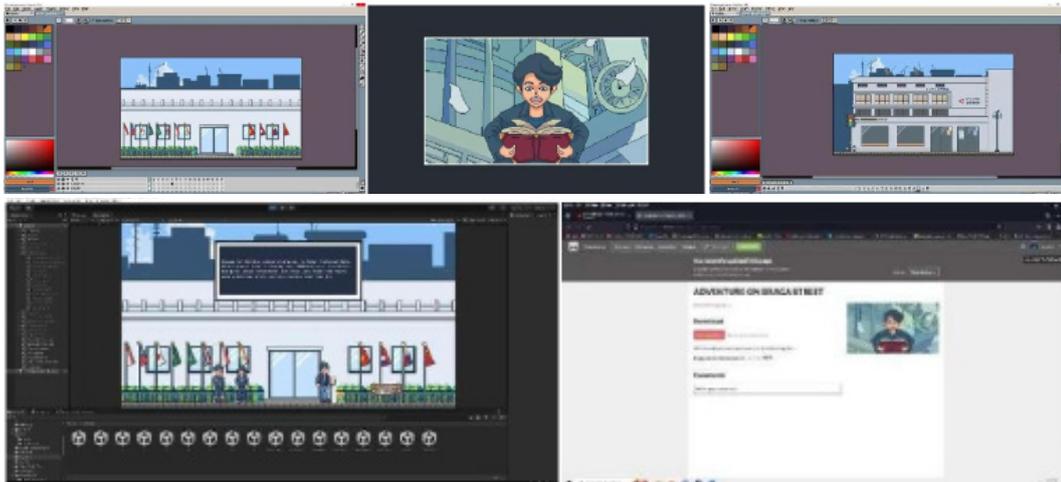


Gambar 5 Board Game “Historical Walk” Bandung
Historical Study Games (Sumber: Arrumaisha D, 2023)

Board game ini tidak hanya menyampaikan materi sejarah secara informatif tetapi juga mengasah nilai-nilai seperti kerja sama dan kreativitas, yang secara tidak langsung mendorong ketertarikan dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap wisata sejarah (Arrumaisha et al., 2023).

Pada perancangan media edukasi seperti *game 2D* oleh Nahrulhat menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar generasi muda dengan menawarkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu serta memperkenalkan aspek sejarah dengan cara yang lebih mudah diakses dan dimengerti oleh generasi Z, yang lebih terbiasa dengan teknologi dan visual. Sebagai contoh, *game* yang menggabungkan elemen-elemen sejarah dengan interaktivitas dalam bentuk permainan, seperti petualangan dapat mempermudah pemahaman mengenai peristiwa atau bangunan bersejarah yang ada di sekitarnya. Edukasi berbasis *game* memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis yang memadai, sehingga dapat menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dan berkesan tentang topik sejarah (Nahrulhat & Januarsa, 2024).





Gambar 6 Perancangan Game Edukasi 2D (Sumber: Nahrulhat & Januarsa, 2024)

Dengan pendekatan ini, generasi muda tidak hanya belajar tentang sejarah bangunan di Jalan Braga, tetapi juga dapat memahami pentingnya pelestarian warisan budaya sebagai bagian dari identitas lokal. Oleh karena itu, media edukasi sejarah berbasis *game* memiliki potensi besar dalam mendidik dan menginspirasi generasi muda untuk lebih peduli terhadap sejarah dan budaya di lingkungan mereka.

B. Pembahasan

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, hasil temuan dari berbagai penelitian terkait media edukasi sejarah dan wisata heritage serta upaya peningkatan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap wisata sejarah di kawasan Braga dengan menggunakan teknologi seperti aplikasi *mobile*, situs web, dan *Augmented Reality (AR)* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian generasi muda terhadap sejarah dan pelestarian warisan budaya, khususnya di kawasan “Braga Heritage”. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui elemen visual, animasi, dan fitur-fitur lain.

Kelebihan dan Kekurangan Setiap Media Edukasi tentang Braga

Tabel 1 Kelebihan dan Kekurangan Setiap Media Edukasi

Media Edukasi	Kelebihan	Kekurangan
Aplikasi Braga Heritage	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan informasi sejarah secara menarik dan interaktif • Dapat meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya • Memudahkan eksplorasi sejarah lokal dengan pendekatan yang menyenangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperlukan perangkat yang mendukung • Membutuhkan update berkala untuk memastikan konten yang disampaikan tetap relevan dan menarik

<p><i>Board Game</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan informasi sejarah dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami • Memfasilitasi pemahaman tentang hubungan antarnegara dalam konteks sejarah • Mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Terbatas pada jumlah orang yang dapat bermain sekaligus • Kurang interaktif dibandingkan dengan media berbasis teknologi yang lebih familiar bagi generasi muda. • Membutuhkan waktu dan tempat untuk dimainkan bersama, kurang efektif jika digunakan secara mandiri
<p><i>Game Edukasi 2D</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan pemahaman aspek sejarah melalui elemen visual dan interaktivitas • Cocok untuk generasi Z yang lebih terbiasa dengan teknologi dan permainan digital • Menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan dan pemeliharaan aplikasi game memerlukan banyak sumber daya, baik dari segi biaya maupun keahlian yang diperlukan • Dibutuhkan perangkat dan koneksi internet yang stabil.

Tantangan dan Peluang dalam Pelestarian kawasan “Braga Heritage”

Pelestarian “Braga Heritage” menghadapi berbagai tantangan, termasuk degradasi fisik bangunan akibat usia, kurangnya perhatian terhadap perawatan, tekanan urbanisasi, kurangnya kesadaran masyarakat, minimnya pendanaan, serta persaingan dengan pembangunan modern yang sering mengurangi nilai sejarah kawasan tersebut. Urbanisasi yang pesat sering kali mengancam keberlanjutan kawasan *heritage* karena pembangunan modern cenderung mengabaikan nilai historis yang terkandung di dalamnya, sementara banyak masyarakat belum sepenuhnya memahami pentingnya pelestarian budaya. Keterbatasan akses terhadap media edukasi yang memadai, seperti aplikasi interaktif, *board game*, atau *game 2D*, yang dapat meningkatkan pemahaman sejarah dan budaya juga merupakan salah satu tantangan utama.

Adapun aplikasi interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan sejarah bangunan bersejarah di “Braga Heritage” memerlukan perangkat teknologi yang tidak selalu dimiliki oleh semua wisatawan, serta akses internet yang mungkin terbatas. Di sisi lain, meskipun media edukasi berbasis permainan seperti *board game* dan *game 2D* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi wisatawan untuk mengeksplorasi lebih dalam, tidak semua pengunjung mungkin tertarik atau memiliki kemampuan untuk mengoperasikan teknologi tersebut. Namun, ada pula banyak peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelestarian bangunan bersejarah di kawasan Braga.

Media edukatif yang menggabungkan teknologi dengan elemen permainan, seperti aplikasi interaktif dan *game 2D*, menawarkan cara yang menarik dan efektif untuk mengedukasi wisatawan muda mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya. Selain itu, *board game* yang dapat dimainkan secara langsung memberikan kesempatan untuk interaksi sosial yang memperkuat pemahaman tentang hubungan sejarah dan budaya

antara negara-negara yang terlibat. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga bangunan bersejarah sebagai bagian dari identitas lokal. Dengan memanfaatkan peluang ini, kawasan “Braga Heritage” dapat menjadi contoh sukses dalam mengedukasi wisatawan tentang pentingnya pelestarian bangunan bersejarah, sambil memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.

Pengembangan dan Desain Media Edukasi Interaktif untuk Wisata Sejarah

Pengembangan dan desain media edukasi interaktif untuk wisata sejarah bagi generasi muda memerlukan cara yang menarik, inovatif, dan mudah diakses, yang bisa menghubungkan pengetahuan sejarah dengan pengalaman praktis yang menyenangkan. Generasi muda, terutama yang akrab dengan teknologi, lebih tertarik pada media yang interaktif, visual, dan menggabungkan unsur hiburan. Oleh karena itu, desain media edukasi harus memperhatikan preferensi dan karakteristik audiens, dengan memperkenalkan elemen-elemen yang memadukan pembelajaran dan kesenangan. Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan adalah media edukasi interaktif berbasis AR, untuk wisata sejarah dapat menjadi inovasi yang menarik dan inklusif bagi generasi muda. Media ini dapat diakses melalui perangkat mobile atau bahkan dalam bentuk media cetak berbasis AR, seperti seperti buku panduan, kartu edukasi, dan *board game* yang memanfaatkan teknologi untuk menghidupkan konten sejarah secara visual dan interaktif.

Dengan memadukan elemen digital dan fisik, wisatawan muda dapat menjelajahi sejarah kawasan seperti “Braga Heritage” dengan cara yang lebih menarik, misalnya melihat rekonstruksi virtual bangunan bersejarah atau menyaksikan animasi peristiwa penting di lokasi tertentu. Desain media ini harus mengutamakan kemudahan akses, baik secara online maupun offline, serta menyertakan fitur-fitur edukatif yang interaktif, seperti kuis sejarah, tur virtual, atau permainan sederhana yang mengedukasi. Dengan pendekatan ini, media berbasis AR dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap pelestarian warisan budaya, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam selama kunjungan wisata sejarah.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Bandung telah lama dikenal sebagai destinasi wisata populer yang menawarkan berbagai daya tarik, termasuk sejarah, budaya, kuliner dan arsitektur. Kawasan Jalan Braga menjadi salah satu ikon *heritage* kota ini. Kurangnya kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, tentang pentingnya pelestarian bangunan bersejarah, serta masuknya berbagai budaya kontemporer yang mengancam keberlanjutan kawasan tersebut menjadi tantangan utama yang dihadapi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pengembangan media edukasi dalam bentuk media cetak berbasis AR, misalnya buku panduan, kartu edukasi, dan *board game* yang menggabungkan elemen digital dan fisik untuk menghidupkan kembali sejarah bangunan atau peristiwa penting di Jalan Braga.

Kemampuan teknologi seperti AR yang imersif dapat menarik wisatawan generasi muda terhadap kawasan Braga dengan menghadirkan pengalaman eksplorasi sejarah yang interaktif, lebih menarik perhatian, dan sesuai dengan preferensi digital mereka. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan minat terhadap wisata sejarah, tetapi juga membantu memperkuat citra Bandung sebagai wisata yang kaya akan warisan sejarah dari masa lalunya.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, H., & Susanto, H. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SEJARAH LOKAL MASA REVOLUSI FISIK DI KALIMANTAN SELATAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal HISTORIA*, 6(2).

- Arrumaisha, D., Kartina, R., & Retnoningsih, S. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Wisata Sejarah Pada Bandung Historical Study Games. *Fad*.
- Asmariadi, A. (2023). PENGEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA DI KOTA BANDUNG DALAM SUDUT PANDANG IMPLEMENTASI KERJA SAMA PEMERINTAH DENGAN BADAN USAHA. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 11(02). <https://doi.org/10.35450/jip.v11i02.403>
- Aswati, La Ode Ali, B., Fatma, Burhan, F., & Hisna. (2023). *SOSIALISASI PENGENALAN SEJARAH LOKAL DALAM UPAYA MENUMBUHKAN MINAT SEJARAH DI SMA NEGERI 2 KONawe SELATAN*.
- Dispudbar. (2023). *Kajian Pemetaan Potensi Ekonomi kreatif pada Lokasi Kampung Wisata Rintisan*.
- Eka. (2024, January 10). *Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran*. Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/manfaat-menggunakan-media-pembelajaran-interaktif-dalam-pembelajaran>
- Endang Sumantri. (2014). *Generasi dan Generasi Muda*.
- Hariyanto, O. I., Silvana Muchsinati, E., Yukie, H., Angelina, V., Renaldo Prasena, R., Evanglista br Surbakti, T., Syah Putra, R., & Desi Panjaitan, V. M. (2020). *Volume 2 Nomor 1 Edisi Agustus 2020 Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro) RANCANGAN WEBSITE SEJARAH MEMBANGUN NASIONALISME MAHASISWA UNIVERSITAS INTERNSIONAL BATAM SEBAGAI GENERASI MUDA DI ERA GLOBALISASI*. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Hasan, S. H. (2019). PENDIDIKAN SEJARAH UNTUK KEHIDUPAN ABAD KE-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Kemala Putri, C., & Mahardika, A. (2018). Braga Heritage Application Design as a Media for Promoting Historic Buildings on Jalan Braga, Bandung City. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 1(2). <https://doi.org/10.37278/artcomm.v1i2.119>
- Nahrulhat, M., & Januarsa. (2024). *PERANCANGAN GAME EDUKASI 2D UNTUK MENGENAI SEJARAH BANGUNAN DI SEKITAR JALAN BRAGA KEPADA GEN Z DI KOTA BANDUNG*.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratiwi, D. I., Zahra, J. A. A., & Aliyah, I. (2022). Konservasi Kawasan Heritage (Studi Kasus: Koridor Jalan Braga, Kota Bandung, Indonesia). *Cakra Wisata*, 23.
- Purike, E. (2023). Wisata Heritage Dan Kalangan Milenial Muda Di Kota Bandung. *Sosial Dan Humaniora*, 1(1).
- Puspasari, S., & Herdiansyah, M. I. (2021). Pengenalan Teknologi Augmented Reality

untuk Media Edukasi Koleksi Museum SMB II di Masa Pandemi Covid-19. *Bakti Budaya*, 4(2), 143–151. <https://doi.org/10.22146/bakti.1896>

- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID. In *Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi* (Vol. 07, Issue 1).
- Retnoningsih, S., & Arrumaisha, D. (2023). *Board Game MatSym Sebagai Media Edukasi Sejarah Konferensi Asia Afrika bagi Pengunjung Museum KAA Siswa SD & SMP (Usia 10-15 tahun)*.
- Yasa, S. A. S. A., A.A. Istri Clarissa Anjani, S., & Sang Ayu Ketut Trisna Pradina, P. (2024). *GOTRUNYAN-ART: INOVASI MEDIA PENGENALAN BUDAYA LOKAL DAERAH TRUNYAN, KINTAMANI BANGLI BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY*.