



INTISARI

Destinasi Benteng Van den Bosch menjadi daya tarik wisata di Kabupaten Ngawi yang memiliki antusiasme kunjungan wisatawan cukup tinggi. Akan tetapi, pemanfaatan ruang di bangunan tersebut belum optimal sehingga terdapat peluang untuk merancang paket wisata sejarah yang memanfaatkan ruangan benteng dalam konsep *gamification*. Tujuan penelitian ini untuk merancang paket wisata sejarah berdasarkan komponen wisata yang ada di Benteng Van den Bosch guna menciptakan pengalaman wisata edukatif, menarik, dan sesuai dengan potensi situs warisan budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa identifikasi komponen 6A dapat mendukung rancangan konsep wisata sejarah. Aktivitas yang dikembangkan untuk menyusun paket wisata yaitu *gamification* berupa kegiatan interaktif yang mengkolaborasikan peran wisatawan dan ruang fisik benteng sebagai lanskap permainan. Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan sebuah paket wisata sejarah dengan *gamification* sebagai pelengkap aktivitas.

Kata Kunci: Wisata Sejarah, *Gamification*, Benteng Van den Bosch



ABSTRACT

The Van den Bosch Fortress is a tourist attraction in Ngawi Regency that receives high visitor enthusiasm. However, the utilization of space within the building is not yet optimal, creating an opportunity to design a historical tour package that makes use of the fortress's room through a gamification concept. The purpose of this research is to design a historical tourism package based on the tourism components available at Van den Bosch Fortress in order to create an educational, engaging, and culturally appropriate tourism experience aligned with the site's cultural heritage potential. This research used a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, literature studies, and documentation. The results of this study show that the identification of the 6A components can support the design of the historical tourism concept. The developed activity for structuring the tour package is gamification, in the form of interactive experiences that combine the role of tourists with the physical space of the fortress as a game landscape. Therefore, this study produced a historical tourism package with gamification as a complementary activity.

Keywords: Historical Tourism, Gamification, Van den Bosch Fortress