

Perancangan Permainan Kartu Empat Kerajaan Besar Nusantara Untuk Menanamkan Rasa Cinta Sejarah Sendiri

Bernardus Boy Dozan Poerniawan, Heru Dwi Waluyanto, Asnar Zacky

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

³ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Jogjakarta

Email: boydozan@hotmail.com

Abstrak

Permainan kartu ini mengangkat tema empat kerajaan besar Nusantara, dimana karakter utama dalam permainan ini yakni kerajaan Sriwijaya, Singasari, Majapahit dan Aceh. Permainan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk menanamkan rasa cinta sejarah bangsa sendiri, dimana dalam masyarakat seringkali sebagian besar masyarakat tidak peduli dan tidak menghargai sejarah bangsa asli mereka sendiri, khususnya bagi generasi muda yang seringkali lebih suka pada sejarah dan budaya bangsa lain.

Kata kunci: Permainan, Kartu, Kerajaan, Nusantara, Sejarah, Indonesia

Abstract

Title: *Designing Card Game Four Great Kingdom Nusantara to Instill a Love History Itself*

This card game its about four great kingdom Nusantara, where the main character in this game is Sriwijaya kingdom, Singasari kingdom, Majapahit kingdom and Aceh kingdom. This card game is expected to be one of the effort to instill love of history of the nation itself, which is often nowadays in everyday life most of people do not appreciate their true national history. Especially in youth generation often more attracted with culture and history from another nation than their own nation.

Keywords: *Game, Card, Kingdom, Nusantara, History, Indonesia*

Pendahuluan

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan sejarah dan budaya, dimana keragaman dalam Indonesia memiliki akar-akar sejarah yang begitu beragam juga di wilayah Indonesia.

Namun yang sangat disayangkan saat jaman sudah semakin modern, rasa cinta terhadap sejarah bangsa dan asal-usul bangsa ini semakin pudar di dalam masyarakat. Khususnya pada usia remaja, seringkali pada kenyataannya remaja saat ini acuh dan tidak peduli terhadap sejarah, asal-usul sendiri, malah remaja saat ini lebih cenderung untuk menggemari sejarah maupun budaya bangsa lain.

Remaja merupakan usia peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Menurut Kartono remaja di bagi tiga batasan usia, yakni remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), remaja akhir (18-21 tahun). Pada usia-usia tersebut mereka berkembang

dari remaja awal dimana masih ragu-ragu, tidak stabil lalu pada remaja pertengahan mereka mulai percaya diri dan pada remaja akhir mereka menyadari jalan hidupnya, sehingga seharusnya pada usia-usia tersebut diperlukan pembekalan yang baik sebagai bibit-bibit penggerak dari usia remaja awal sampai akhir sehingga berguna dan melekat kuat waktu tumbuh dewasa nantinya. Sementara remaja bangsa saat ini sibuk dengan kesenangan-kesenangan yang mudah didapat pada jaman modern ini, gadget yang canggih, dan bahkan budaya luar seringkali menjadi sebuah tren bagi mereka.

Kenyataan yang terjadi saat ini cukuplah ironis, masyarakat bangsa Indonesia namun tidak cinta dan peduli terhadap sejarah Indonesia sendiri, bahkan cenderung lebih bangga terhadap sejarah dan budaya bangsa lain. Jika tidak ada yang mencintai sejarah dan asal-usul bangsa sendiri, tidak akan ada yang melestarikannya dan jika dibiarkan akan hilanglah

sejarah dan asal-usul Indonesia, akan hilang pula Indonesia.

Jika dicari penyebabnya, mungkin banyak yang beralasan, sejarah bangsa itu membosankan, hal itu hanya dipelajari saat pelajaran di sekolah dengan pembelajaran yang bersifat pasif, buku pelajaran yang tebal, penuh dengan tulisan, penuh dengan tahun-tahun kejadian, dan penuh dengan hafalan, sehingga hanya sebatas itu sejarah dipahami serta menimbulkan hilangnya minat untuk mencintai sejarah bangsa sendiri di Indonesia ini, dan hal ini sudah tertanam dalam pola pikir masyarakat Indonesia saat ini, bahwa sejarah bangsa sendiri tidak menarik, membosankan dan hanya dipelajari saat di sekolah.

Kerajaan-kerajaan Nusantara merupakan kerajaan-kerajaan yang muncul di masa lampau di wilayah nusantara, dimana kerajaan-kerajaan ini merupakan cikal bakal bangsa Indonesia dan merupakan budaya masa lalu yang membentuk bangsa saat ini. Indonesia merupakan sebuah negara yang muncul dari kerajaan-kerajaan tersebut. Kerajaan-kerajaan ini muncul dari sekitar abad ke 4 masehi sampai sekitar abad ke 16-17 masehi. Nusantara sendiri sering dikenal sebagai kata yang menggambarkan wilayah kepulauan dari Sumatra sampai Papua, menurut kamus besar bahasa Indonesia nusantara merupakan sebutan (nama) bagi seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Nusantara sendiri berasal dari literatur Jawa pertengahan pada abad 12-16. Saat itu nama Indonesia belum ada, dan Indonesia masih terpecah-pecah dalam bentuk kerajaan-kerajaan. Nusantara sendiri berasal dari kata “nusa” dan “antara”, dalam bahasa Sansekerta kata nusa berarti pulau atau kepulauan, sedangkan kata antara dalam bahasa Sansekerta dapat diartikan sebagai laut, seberang dan luar. Dari dua kata tersebut dapat diartikan bahwa nusantara sendiri berarti menggambarkan wilayah pulau-pulau di luar atau di laut (Bughiska, par 2).

Menurut Prof. Dr. Slamet Muljana pada bukunya “Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit)” disana tertulis “Pada hakikatnya, kata nusantara berarti ‘negara atau kepulauan lain’, yakni negeri di seberang laut atau negara di luar pulau Jawa. Demikianlah, politik nusantara pada zaman pemerintahan raja Kertanegara adalah politik raja Kertanegara untuk menggabungkan negara-negara di seberang lautan kerajaan Singasari di atas landasan persahabatan, untuk mencegah mengalirnya kekuasaan kaisar Tiongkok di wilayah nusantara”(Muljana, 158). Jadi pada awalnya Nusantara ialah kata yang digunakan untuk menggambarkan negara atau pulau lain di luar wilayah mereka, hal ini diungkapkan lagi pada masa kerajaan Majapahit saat diucapkannya sumpah palapa oleh pati Gajah Mada yang banyak disebut sebagai gagasan nusantara II melanjutkan gagasan nusantara oleh raja Kertanegara.

Banyak kerajaan-kerajaan Nusantara yang pernah muncul dan ada, diantaranya seperti kerajaan Sriwijaya, kerajaan Singasari, kerajaan Majapahit dan kerajaan Aceh. Kerajaan Nusantara merupakan salah satu sejarah bangsa sendiri yang saat ini kerap kurang dihargai dan dicintai oleh masyarakat bangsa Indonesia sendiri.

Empat kerajaan ini merupakan kerajaan besar di masanya, Kerajaan Sriwijaya berdiri sekitar abad ke 7, dan merupakan kerajaan maritim besar, disegani, dan merupakan pusat agama Budha bertaraf internasional dimasanya. Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya saat dipimpin oleh raja Balaputra Dewa. Kerajaan Singasari berdiri sekitar tahun 1222M, bertempat di Singasari, Malang. Kerajaan Singasari mencapai puncak kejayaannya saat dipimpin oleh raja Kertanegara, kerajaan ini merupakan kerajaan hindu dan kerajaan ini tidak dapat lepas dari kisah kerajaan Majapahit karena kerajaan ini merupakan cerita awal berdirinya Majapahit. Kerajaan Majapahit berdiri sekitar 1293M, kerajaan ini sangat disegani dan memiliki wilayah yang sangat luas di masanya, dan merupakan kerajaan yang besar di mata internasional. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya saat di pimpin oleh raja Hayam Wuruk dengan patihnya Gajah Mada. Kerajaan Aceh merupakan sebuah kerajaan islam yang berdiri sekitar tahun 1514M, pada masanya kerajaan Aceh kerap melakukan perlawanan terhadap Portugis dan merupakan pusat perdagangan islam, sehingga banyak berkumpul pengajaran islam disana, kerajaan Aceh mencapai puncak kerjayaannya saat dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda. Dengan mengenal baik kisah kerajaan-kerajaan tersebut, siapa tokoh-tokoh di dalamnya banyak pembelajaran yang bisa didapatkan. Salah satu yang terpenting yakni untuk menanamkan rasa cinta akan sejarah dan asal-usul asli bangsa bangsa sebagai harta yang tak ternilai, bahwa ternyata asal-usul bangsa dan sejarah sendiri juga baik tidak kalah dengan bangsa lain.

Saat ini kegiatan bermain merupakan salah satu kegemaran favorit bagi semua orang, khususnya untuk remaja. Remaja modern saat ini seringkali lebih senang bermain daripada harus belajar atau melakukan kegiatan bersosialisasi. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang di dalamnya juga banyak manfaat positif juga yang bisa didapat, seperti kecerdasan kognitif, pengasah daya imajinasi dan kreativitas. Kadang permainan juga bisa menjadi media pembelajaran yang efektif, karena melalui sebuah kesenangan bermain tanpa sadar juga bisa banyak mendapat pengetahuan pembelajaran. Banyak macam permainan yang dapat dimainkan di jaman yang serba modern ini, salah satunya adalah permainan kartu, permainan ini merupakan permainan yang dilakukan lebih dari satu orang dengan media kartu.

Permainan kartu memiliki keunggulan mudah dibawa kemana saja, dapat dimainkan di mana saja, permainan ini masih cukup populer di kalangan remaja serta memiliki banyak penggemar walaupun jaman sudah maju ke jaman digital, karena permainan ini harus dimainkan lebih dari satu orang secara langsung maka permainan ini juga membuat kegiatan sosialisasi langsung antar remaja semakin baik.

Melihat banyak faktor tersebut di perlukan sebuah perancangan permainan kartu untuk menanamkan rasa cinta sejarah sendiri, yang bertemakan empat kerajaan besar Nusantara, dimana kerajaan Nusantara merupakan salah satu sejarah asli bangsa yang kerap kali kurang dihargai dan dilupakan oleh masyarakat bangsa, terutama pada remaja para generasi muda. Seperti dengan kutipan jaman dahulu “*Tresna Jalaran Saka Kulina*” cinta datang karena terbiasa. Dengan terbiasa bermain tentunya akan lebih mudah untuk menanamkan rasa cinta tersebut dalam diri *target audience*. Diharapkan melalui rasa cinta ini, *target audience* akan dengan bangga dengan kisah bangsa mereka, dan dengan senang hati mau melestarikan sejarah bangsa mereka sendiri sekarang dan untuk kedepannya, sehingga asal-usul Indonesia akan selalu dijaga dan tidak pernah luntur.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk perancangan permainan kartu untuk menanamkan rasa cinta sejarah sendiri yakni dengan wawancara, observasi secara langsung maupun tak langsung dan studi literature dari buku dan internet.

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, yakni berkaitan dengan data-data yang telah dikumpulkan baik secara wawancara, pengamatan, literatur dan internet (verbal dan visual) hasilnya mengacu kualitas dan keobyektifan diolah dan dianalisis secara deskripsi sehingga memaparkan data kemudian disimpulkan, sehingga mendapatkan obyektivitas dari data jadi kesimpulan yang diambil bisa lebih kompleks.

Pembahasan

Dalam proses perancangan permainan kartu ini, diperlukan proses yang cukup panjang, yakni diawali dengan pencarian data-data yang diperlukan, yakni melakukan riset dan observasi secara mendalam terhadap obyek perancangan dan tema yang diangkat, yakni tentang kerajaan Sriwijaya, kerajaan Singasari, kerajaan Majapahit dan kerajaan Aceh, dengan mempelajari peristiwa-peristiwa penting, tokoh-tokoh kerajaan tersebut disertai dengan karakteristik sifat yang menonjol untuk kerajaan tersebut serta beberapa ciri khas yang dimiliki tiap-tiap kerajaan. Setelah menemukan intisari data-data verbal maupun visual

dari kerajaan-kerajaan tersebut barulah dirancang dan dikonsepsi sedemikian rupa bagaimana peranan kerajaan ini sehingga dapat dimainkan dengan baik. Seperti keahlian-keahlian atau ciri khas apa saja yang harus ada dalam permainan, kemudian siapa tokoh-tokoh tiap kerajaan yang nantinya diangkat.

Kemudian setelah ditemukan poin-poin pentingnya, proses kedua yakni melakukan wawancara terhadap *target audience* untuk menemukan pandangan dan pola pikir mereka terhadap pemilihan sebuah permainan, permainan seperti apa yang mereka senangi. Kemudian juga melakukan observasi terhadap permainan kartu yang sudah ada beredar dimasyarakat, mempelajari cara bermainnya, sebagai sumer referensi. Setelah itu semua hal tersebut dimatangkan ke dalam konsep perancangan agar perancangan ini dapat menjadi efektif dan efisien. Dengan dirancangnya juga cara permainan yang mengasyikan sesuai *target audience* sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Dalam hasil wawancara terhadap 17 *target audience* ditemukan fakta bahwa 10 dari 17 orang tidak peduli terhadap sejarah bangsa sendiri, alasannya pun bermacam-macam, ada yang membosankan, hanya pelajaran di sekolah, penuh tulisan dan sebagainya, kemudian berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan juga ditemukan fakta bahwa ternyata dari komunitas-komunitas pemain kartu di Surabaya ditemukan kekuatan dari komunitas-komunitas tersebut, dimana dari sebuah permainan kartu saja, mereka yang awalnya tidak saling mengenal dapat menjadi sebuah sahabat yang akrab dengan permainan kartu, sehingga dapat tercipta komunitas yang mewadahi masyarakat untuk saling berbagi, sehingga hal ini ternyata dapat sangat menguntungkan perancangan ini dan menguatkan keberhasilan perancangan ini.

Analisis Data Hasil Wawancara dan Survei Lapangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di tempat berkumpulnya komunitas-komunitas permainan kartu, usia pemain bermacam-macam mulai dari 10-35 tahun, namun mayoritas pemain berusia 15-21 tahun. Namun mayoritas para pemain kartu tersebut masih bersekolah SMA dan sudah masuk sebuah Universitas, jadi setingkat SMA dan Kuliah. Untuk itu tepat untuk membuat perancangan kartu ini difokuskan pada *target audience* berusia 13-21 tahun. Berdasarkan observasi juga ditemukan fakta bahwa ternyata banyak para teman sepermainan atau komunitas-komunitas yang ternyata anggotanya berasal dari bermacam-macam sekolah atau universitas. Mereka terlihat akrab berteman dan berinteraksi disatukan oleh sebuah kesamaan hobi bermain permainan kartu.

Selain itu permainan kartu yang dimainkan di tempat ini rata-rata berjenis *Collectibel Card Game* seperti *Magic the Gathering*, *Vanguard*, *Yugi-oh*, *Wcis Schwarz*, *Pokemon* dan *World of Warcraft*, karena selalu ter-update secara terus menerus, tapi tidak menutup kemungkinan kartu permainan berjenis *Non-Collectibel Card Game* juga dimainkan disini, seperti *Saboteur*, *Monopoli Deal* dan *Petwars*. Permainan kartu yang dijual disini beda dengan permainan kartu biasa seperti remi, karena itu bisnis menjual permainan-permainan kartu ini cukup menjanjikan, selain itu permainan kartu merupakan sebuah permainan yang sudah banyak ragamnya, terbuka dan dinamis, karena memungkinkan munculnya permainan-permainan kartu baru lainnya. Sehingga terus berkembang dan merupakan salah satu kekuatan dari permainan kartu.

Berdasarkan wawancara pada para komunitas permainan kartu dapat diambil kesimpulan bahwa dalam sebuah permainan kartu tergantung dari selera tiap individu dalam memilih permainan tersebut, namun biasanya hal ini didasari juga oleh pentingnya sebuah komunitas dan teman yang mengajak mereka untuk bermain kartu secara bersama-sama. Selain itu gameplay dan gambar merupakan sesuatu yang penting juga untuk permainan kartu, karena bagaimana kartu tersebut seru dimainkan serta gambarnya membuat mereka antusias untuk bermain, seperti pada beberapa narasumber yang menyukai gaya gambar anime makanya mereka memainkan permainan seperti *Vanguard* dan *Wcis Schwarz*, ada juga yang suka gaya gambar *Magic the Gathering*.

Berdasarkan wawancara pada target *audience* yang bukan merupakan komunitas permainan kartu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memilih sebuah permainan mereka memilih berdasarkan selera masing-masing individu, sehingga permainan favorit mereka sangat beragam dan memiliki alasan sendiri-sendiri. Semua pernah bermain permainan kartu, seperti kartu wajik, keriting, hati, waru (remi), *Domino*, *Uno*, *Bang!*, *Monopoli Deal*, *Yugi-Oh*, *Pokemon*, *Magic the Gathering* dan *Petwars*. Selain itu berdasarkan wawancara, permainan kartu dapat dimainkan dimana-mana, di rumah, di sekolah, atau dimanapun tempat teman-temannya berkumpul, karena memang permainan kartu memiliki keunggulan bisa dimainkan dimana saja. Pada umur-umur 13-21 tahun, lebih banyak remaja yang kurang peduli terhadap sejarah Indonesia terutama pada kerajaan Nusantara, hal ini dikarenakan membosankan, tidak suka pelajaran sejarah, dan menganggapnya tidak penting untuk diketahui.

Strategi Kreatif

Dalam perancangan permainan kartu yang merupakan ragam kreasi baru ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk membuat *target audience* dapat tertarik, menyukai dan cinta terhadap sejarah bangsa sendiri, melalui cara bermain permainan kartu yang bertemakan tentang empat kerajaan besar Nusantara, yakni kerajaan Sriwijaya, Singasari, Majapahit dan Aceh. Kerajaan Nusantara ini merupakan cikal bakal Indonesia, sehingga diharapkan melalui permainan ini *target audience* menjadi setidaknya tertarik dan peduli terhadap sejarah bangsanya sendiri, melalui mendapatkan kesenangan dan kenyamanan dari bermain permainan kartu ini. Selain itu dalam permainan ini juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran tentang kerajaan-kerajaan Nusantara, yang sering di anggap membosankan dan tidak menarik.

Tipografi

Font yang digunakan menyesuaikan tema tentang kerajaan Nusantara digabungkan dengan keinginan target audience saat ini, sehingga dibuat modern namun tetap berpacu pada tema.

Nilland Black
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Nilland Black banyak digunakan untuk headline judul, maupun judul dalam suatu keterangan, Font ini mudah dilihat simple, namun masih memiliki unsure-unsur kuno

Nilland
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Nilland digunakan dalam pendukung headline, atau sub-headline, biasanya jika dalam suatu headline dibutuhkan keterangan tambahan, maka font ini biasanya digunakan

Gaunlet Classic
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Penggunaan Gaunlet Classic ini digunakan pada body copy, keterangan kartu maupun keterangan lainnya menggunakan font ini, dalam font ini masih terkesan kuno dan misteri, cocok untuk penggunaan isi naskah kuno dan sebagainya

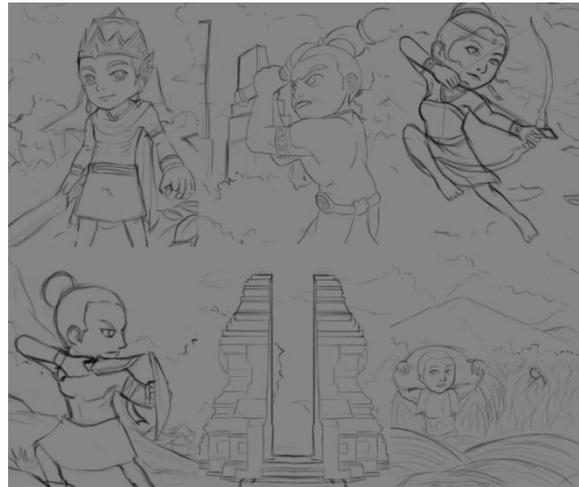
Schuboise Handwrite
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Schuboise Handwrite, merupakan font yang lemas, tidak terikat, dan bergaya anak muda, penggunaan font ini pada bagian pembantu keterangan body copy, font ini juga menunjukkan kesan anak muda saat ini.

Konsep perancangan yang digunakan yakni dimana nantinya perancangan ini harus membuat *target audience* mengalami pengalaman yang menyenangkan melalui bermain dari perancangan ini, sehingga harus dibuat sistem permainan yang memberikan pengalaman yang menyenangkan. Kedua visual yang menarik *target audience*, dimana visual akan dibuat dengan teknik digital painting yang membuat target audience tertarik, dan yang ketiga memberikan pengetahuan terhadap objek permainan dalam hal ini kerajaan Nusantara melalui bermain, dengan fitur-fitur yang ada dalam permainan kartu ini.

Visualisasi

Maka dari data dan konsep-konsep yang didapat dirancanglah permainan kartu ini



Gambar 1. Sketsa ilustrasi kartu

Proses eksekusi diawali dengan sketsa, dari data yang dikumpulkan baik verbal maupun visual dikumpulkan dan dilakukan studi karakter kemudian di buat sketsanya.



Gambar 2. Tightissue ilustrasi kartu

Hasil-hasil sketsa tersebut kemudian dibuat tightissue warnanya untuk mendapatkan gambaran kasar warna yang hasil final nantinya



Gambar 3. Proses pengerjaan ilustrasi kartu

Berikut contoh hasil pengerjaan 1 ilustrasi kartu dari sketsa, tightissue sampai hasil render final ilustrasi



Gambar 4. Beberapa final ilustrasi kartu1



Gambar 5. Beberapa final ilustrasi kartu

Kemudian ilustrasi ini dilayout dalam kartu permainan, pada kartu kerajaan ini layoutnya dibuat menarik dan modern namun tetap terasa tema kerajaan Nusantara ini.



Gambar 6. Hasil desain *layout* kartu kerajaan luar



Gambar 7. Hasil desain *layout* kartu kerajaan dalam



Gambar 8. Hasil mock-up kartu kerajaan dalam

Gambar yang dibuat dengan teknik digital painting dipadu dengan perpaduan layout yang modern namun masih mengena dengan tema, para tokoh-tokoh kerajaan seperti raja-raja digambarkan dan dapat digunakan sebagai pasukan untuk bertempur dalam permainan.



Gambar 9. Final ilustrasi kartu aksi



Gambar 10. Hasil desain layout kartu aksi



Gambar 11. Final ilustrasi kartu pasar



Gambar 12. Hasil desain layout kartu pasar



Gambar 13. Hasil desain layout kartu ensiklopedia

Kartu Ensiklopedia ditujukan untuk memenuhi konsep ketiga untuk membuat perancangan ini semakin kuat, yakni untuk memberikan pengetahuan pada pemain disamping permainan yang ada, seperti pepatah tak kenal maka tak sayang, sehingga dengan lebih mengenal diharapkan target perancangan bisa lebih mencintai sejarah sendiri.



Gambar 14. Hasil desain peraturan permainan depan



Gambar 15. Hasil desain peraturan permainan belakang



Gambar 18. Hasil mock-up kartu pemain dan benteng kerajaan



Gambar 16. Hasil desain kartu pemain depan



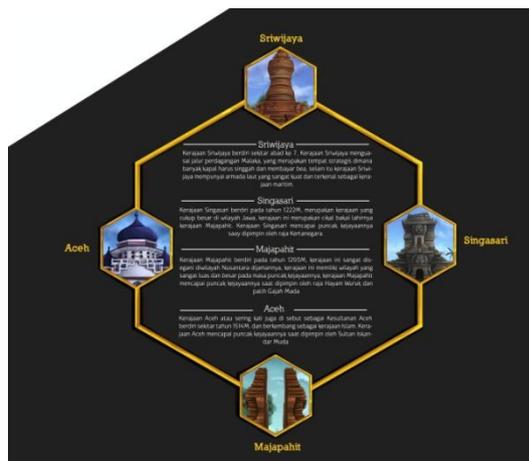
Gambar 19. Hasil desain info permainan



Gambar 17. Hasil desain kartu pemain belakang



Gambar 20. Hasil desain packaging luar



Gambar 21. Hasil desain *packaging* dalam



Gambar 22. Hasil desain *packaging* bawah



Gambar 23. Hasil mock-up *packaging*



Gambar 24. Hasil desain *mock-up* keseluruhan

Berikut merupakan hasil final desain secara keseluruhan, yang di mock-up secara digital, jadi nantinya hasil jadinya di perkirakan seperti ini.



Gambar 25. Hasil desain *pin*



Gambar 26. Hasil desain gantungan kunci

Beberapa contoh desain merchandise untuk mendukung keberhasilan perancangan ini.

Simpulan

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan beragam sejarah dan budaya, namun sangat disayangkan saat ini masyarakat bangsa Indonesia kurang begitu peduli terhadap sejarah bangsa mereka, terutama untuk para generasi muda. Permasalahan ini mungkin yang berakar dalam bangsa ini, bangsa Indonesia namun tidak peduli dan cinta terhadap sejarah sendiri, mungkin juga hal ini dikarenakan sejarah hanya dikenalkan oleh para generasi muda ini melalui pelajaran sejarah yang membosankan, sehingga

sampai dewasa pun nantinya pola pikir ini tidak berubah.

Melalui permainan kartu “Reign of Nusantara” ini, permainan kartu yang mengangkat tema empat kerajaan besar Nusantara sebagai bagian dari sejarah asli bangsa dan asal-usul bangsa, diharapkan melalui permainan ini yang tadinya, pola pikir generasi muda tidak berminat dan menganggap penting sejarah, dapat perlahan merubah pola pikir bahwa ternyata sejarah bangsa itu mengasyikan, ternyata keren dan menakjubkan. Dengan permainan yang menarik dan visual yang dirancang secara tertata diharapkan permainan kartu ini menjadi salah satu upaya untuk membuat para generasi muda untuk peduli dan cinta terhadap sejarah sendiri dengan bermain. Sehingga diharapkan lambat laun pola pikir yang telah berakar pinak dalam bangsa ini berubah sedikit-sedikit, muncul banyak generasi muda baru yang peduli akan sejarah bangsa sendiri, dan bertekad untuk melestarikannya dengan cara mereka sendiri.

Daftar Pustaka

- Amin, Mustafa. “Main Kartu di Asrama Haji?” *Olahraga Kompasiana*.2012.26 Feb 2013. <<http://olahraga.kompasiana.com/sport/2012/04/25/main-kartu-di-asrama-haji-457322.html>>
- Badrika, Wayan. *Sejarah untuk SMA kelas XI*. Jakarta:Erlangga,2006.
- Bughiska. “Definisi Nusantara” *Bughiska Wordpress*.2012.28 Feb 2013. <<http://bugiskha.wordpress.com/2012/03/21/definisi-nusantara/>>
- “Chinesse Orign Playing Card.”*Gamemuseum Waterloo*.2010.University of Waterloo.24 Feb 2013. <<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Wilkinson/Wilkinson.html>>
- Hariyanto. ”Batasan Usia Remaja” *Belajar Psikologi*.15 Feb 2013. <<http://belajarpsikologi.com/batasan-usia-remaja/>>
- Ibrahim, Yusof. “Sejarah.” *Pengertian Sejarah, Beberapa Perbahasan Mengenai Teori dan Kaedah*, Dewan Bahasa dan Pustaka, 1986.
- Kartodirdjo, Sartono, et al. *700 tahun majapahit suatu bunga rampai*. Surabaya:Dinas Pariwisata Jatim,1992.
- “Kata-Kata Mutiara Bijak Bung Karno” *Poztmo*.6 Mar 2013. <<http://www.poztmo.com/2011/11/kata-kata-mutiara-bung-karno.html>>
- Leod, John. “History of Playing Cards”*International Playing Card Society*.2000.24 Feb 2013. <<http://i-p-c-s.org/history.html>>
- Lombard, Dennis. *Kerajaan Aceh Zaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)*. Jakarta:KPG,2006.
- Master, James. “Playing Cards - History and Useful Information.” *Tradgames*.1997.24 Feb 2013. <<http://www.tradgames.org.uk/games/playin-g-cards.htm>>
- Muljana, Slamet. *Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit)*. Yogyakarta:LKIS,2007.
- Nusantara, Wacana. “Ikhtisar Sejarah Majapahit” *Jejak Nusantara*.2011. 6 Feb 2013. <<http://jejaknusantara.com/sejarah>>
- Paongan, Y. “Indonesia Menuju Negara Maritim.” *Indomaritimeinstitute*. 2002. 12 Mar 2013. <<http://indomaritimeinstitute.org/?p=501>>
- “Pengertian dan Definisi Sejarah Menurut Para Ahli.” *Carapedia*. 27 Feb 2013. <http://carapedia.com/pengertian_definisi_sejarah_menurut_para_ahli_info231.html>
- “Pentingnya Kenal Sejarah Indonesia Bagi Anak Muda” *Yang Muda Com* 18 September 2012. 12 Okt 2012. <<http://www.yangmuda.com/read/detail/1906244/pentingnya-kenal-sejarah-indonesia-bagi-anak-muda>>
- R.G. Collingwood. “Sejarah.” *Idea Sejarah*, Dewan Bahasa danPustaka, Kuala Lumpur.
- Said, Mohammad. *Aceh Sepanjang Abad*. Medan:Harian Waspada Medan,2007.
- Tanu, Stivan. “Perancangan Permainan Kartu Baratayudha.” Tugas Akhir Progam Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Surabaya, 2012, 18-21.
- Tauladan, Tunggul.“Kerajaan Sriwijaya” *Melayuonline*.2009. 5Februari2013. <<http://melayuonline.com/ind/history/dig/330/kerajaan-sriwijaya>>.

Taylor, Ed. *The history of playing cards : with anecdotes of their use in tune-telling and card-sharping*. Jepang:Tokyo,1973.

“Type of Card Games” *Bizymom*.2007.26 Feb 2013. <<http://www.bizymoms.com/games/types-of-card-games.html>>

Uchy. “Definisi Bermain.” *Scribd*.1 Mar 2013. <<http://www.scribd.com/doc/73717650/DEFINISI-BERMAIN>>

Wawank. “Cinta Menurut Psikolog.”Wawank Blogspot.2011.1 Mar 2013. <<http://wawank-wawank.blogspot.com/2011/11/cinta-menurut-para-psikolog.html>>