

PERANCANGAN MOBILE GAME TAMAN PUTROE PHANG UNTUK REMAJA

DESIGNING PUTROE PHANG PARK MOBILE GAME FOR ADOLESCENTS

Ade Keumala Febrina¹, Dimas Krisna Aditya, S.I. P, M. Sn²

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹adetsa@yahoo.com, ²dimas@tcis.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam berhasil memasuki masa keemasan dalam pemerintahan Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang yang bertugas sebagai penasihat dalam pemerintahan dan membuat hukum tentang perlindungan anak dan perempuan. Sultan Iskandar Muda membangun taman Ghairah atau taman Putroe Phang untuk Putroe Phang dan menjadi salah satu peninggalan sejarah yang masih bisa ditemukan hingga saat ini. Karena banyaknya distraksi yang lebih menarik, hal-hal yang berhubungan dengan sejarah dan tokoh-tokoh terdahulu semakin terlupakan padahal dengan mengingat dan mempelajari sejarah dapat membantu remaja membentuk karakter dan menginspirasi mereka menjadi lebih baik. Dengan menerapkan teori kebudayaan, komunikasi, *Game*, dan desain komunikasi visual juga metode perancangan media yang dilakukan dengan pengumpulan data secara kualitatif menggunakan kuisioner, observasi, metode analisis matriks dan metode analisis SWOT maka ditemukan media yang cukup efektif yaitu menggunakan media *mobile game* melalui *smartphone* dengan OS android dapat dijadikan salah satu alternatif edukasi yang dapat menarik dan dapat diakses dengan mudah oleh remaja untuk mempelajari sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang melalui taman Putroe Phang.

Kata Kunci : *Mobile Game*, Taman Putroe Phang, Remaja, Sejarah, Aceh.

ABSTRACT

The Sultanate of Aceh Darussalam history succeeded in entering a golden age in the reign of Sultan Iskandar Muda and Putroe Phang who served as an advisor in the government and made laws on the protection of women and children. Sultan Iskandar Muda built Ghairah Park or Putroe Phang Park for Putroe Phang and became one of the historical remains that can still be found to date. Because of the many more interesting distractions, things related to history and previous figures are increasingly forgotten whereas remembering and studying history can help adolescents shape their characters and inspire them for the better. By applying the theory of culture, communication, game, and visual communication design also method of media design which is done with qualitative data collection using questionnaire, observation, matrix analysis method and SWOT analysis method hence found that using mobile media game through smartphone with Android OS as an effective media that can become one of educational interesting alternative that can be easily accessed by adolescents to learn the history of Sultan Iskandar Muda and Putroe Phang through Putroe Phang Park.

Keywords: *Mobile Game*, *Taman Putroe Phang*, *Adolescent*, *History*, *Aceh*.

1. Pendahuluan

Sejarah merupakan komponen yang sangat lekat pada proses pembelajaran menuju pengembangan generasi muda. Sejarah nasional Indonesia sendiri terdiri dari beberapa pembabakan zaman, diantaranya Kerajaan Hindu-Budha, Kerajaan Islam, Kolonialisme, dan yang lainnya. Salah satu zaman yang sangat dirasakan pengaruhnya adalah masa munculnya Kerajaan Islam yang menyebarkan ajaran Islam sehingga menjadi agama mayoritas di Indonesia. Dalam sejarah Islam secara umum, ternyata tidak banyak membahas Sejarah Kesultanan Aceh Darussalam, padahal Islam dan kesultanan Aceh pernah menjadi sebuah kesultanan yang sangat besar dan pernah menjadi pusat pembelajaran Islam. Dalam hikayat Aceh seperti yang dianalisis Denys Lombard dalam bukunya yang berjudul “Kerajaan Aceh Zaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)”, Sejarah kebesaran kesultanan Aceh tertumpu pada satu orang tokoh, yaitu Sultan Iskandar Muda yang diangkat menjadi sultan pada tanggal 29 Juni 1606 dan memerintah selama 30 tahun (1606 - 1636 SM) sehingga berhasil menjadikan Aceh sebagai kerajaan Islam kelima terbesar di dunia setelah kerajaan Islam Maroko, Isfahan, Persia dan Agra. Beliau mengangkat pimpinan adat untuk tiap suku dan menyusun tata negara sekaligus qanun yang menjadi tuntunan penyelenggaraan kerajaan dan hubungan antara raja dan rakyat.

Dalam menjalankan kuasanya, untuk mempererat hubungan antara kerajaan Aceh dan kerajaan Melayu, Sultan Iskandar Muda melakukan sebuah pernikahan politik dengan cara menikahi istri Raja Abdullah dari Kesultanan Melayu yaitu Putri Kamaliah, yang oleh masyarakat Aceh dipanggil dengan sebutan Putroe Phang, Putri yang berasal dari Pahang. Putroe Phang bertugas sebagai penasihat dalam pemerintahan dan membuat hukum tentang perlindungan anak dan perempuan. Sultan Iskandar Muda menghibur Putroe Phang yang rindu dengan kampung halamannya dengan membangun taman Ghairah yang megah dan bangunan serupa bukit-bukit yang ada di kampung halaman sang putri. Taman ini menjadi salah satu peninggalan sejarah yang masih bisa ditemukan hingga saat ini.

Dengan kemajuan teknologi, hal-hal yang berhubungan dengan sejarah dan tokoh-tokoh terdahulu semakin terlupakan karena banyaknya distraksi yang lebih menarik, padahal dengan mengingat dan mempelajari sejarah, anak muda dapat belajar oleh pengalaman dan banyak pesan moral yang dapat membantu para remaja membentuk karakter dan menginspirasi mereka menjadi lebih baik. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik minat remaja akan sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang. Teknologi yang kian berkembang menjadikan *smartphone* bukan lagi sebagai kebutuhan mewah, melainkan kebutuhan sekunder yang sangat membantu berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi remaja pun *smartphone* menjadi hal yang lumrah digunakan baik sekedar untuk menghubungi orangtua untuk menjemput disekolah atau berkomunikasi dengan teman-temannya. Selain sebagai media komunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai media edukasi. Beragam aplikasi hingga game telah banyak yang bisa diakses dalam telepon selular dan pemintanya pun meningkat seiring dengan banyaknya aplikasi atau game yang diproduksi. Mulai dari game yang bertema petualangan, olah raga, balap, hingga edukasi.

Generasi muda Aceh zaman sekarang tidak banyak yang mengetahui siapa Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang serta jasanya terhadap Aceh melatar belakangi dipilihnya judul perancangan tugas akhir ini. Sebagai sultan terbesar yang berhasil membawa kejayaan Aceh-pun seakan terlupakan. Dengan menggunakan media *mobile game* dengan bentuk asset visual yang atraktif dan kemudahan aksesnya melalui *smartphone* dapat dijadikan salah satu alternatif edukasi yang dapat menarik generasi muda untuk mempelajari sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Kebudayaan

Berdasarkan terminologinya kata kebudayaan berasal dari kata Sanskerta *buddhaya*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti ‘budi’ atau ‘akal’. Kebudayaan dapat diartikan sebagai “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Kata budaya itu sendiri merupakan bentuk pengembangan dari kata majemuk budi-daya yang berarti “daya dan budi”. Karena itu kata “budaya” dan “kebudayaan” dibedakan, “budaya” adalah “daya dan budi” yang berupa cipta, rasa, dan karsa. Sedangkan “kebudayaan” adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu (Koentjaraningrat, 2015:146).

2.2 Proses Komunikasi

Richard West dan Lynn H Turner (2009: 5-6) mendefinisikan komunikasi sebagai proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka. Sebagai proses sosial, komunikasi selalu melibatkan dua pihak yang saling berinteraksi, yaitu pengirim dan penerima dan bersifat dinamis, kompleks, dan berkesinambungan serta tidak memiliki akhir. Komunikasi bersumber dari gagasan komunikator yang ingin disampaikan kepada pihak penerima, dengan segala daya dan usaha bahkan tipu daya agar pihak penerima tersebut (komunikatif) mengenal, mengerti, memahami, dan menerima, "ideologinya" lewat pesan-pesan yang disampaikan (Purwasito, 2015: 276)

2.3 Definisi Game

Dari dunia desain, *game* didefinisikan oleh Greg Costikyan sebagai sebuah struktur interaktif dengan makna endogen yang mengharuskan pemain untuk berjuang menuju suatu tujuan (Jesse Schell, 2015:42). Costikyan mendefinisikan *game* dengan pemain yang bersifat aktif, dimana pemain dan *game* berinteraksi satu sama lain. Permainan memiliki struktur yang ditentukan oleh peraturan, bisa dimainkan dan membalas interaksi yang dimainkan.

2.4 Board Game

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 (Murti, 2010).

2.5 Mobile Game

Dan. J Kim dan Eui Jun Jeong, dalam Encyclopedia of mobile computing and commerce mendefinisikan Mobile game sebagai game yang dapat dimainkan pada perangkat seperti ponsel dan PDA dengan fungsi komunikasi nirkabel (wireless). Kemampuan komputasi dan multimedia ponsel telah dikembangkan selama bertahun-tahun dan saat ini, mobile game merupakan salah satu platform bermain game utama, bersamaan dengan konsol, PC dan televisi interaktif. (Mayra, 2008: 146-147)

2.6 Android

Android adalah sistem operasi mobile yang dikembangkan oleh Google dan digunakan oleh beberapa smartphone dan tablet. Contohnya Sony Xperia, Samsung Galaxy, dan Google Nexus One. Sistem operasi Android (OS) berbasiskan pada kernel Linux, tidak seperti iOS pada Apple, Android memiliki sistem open source, yang berarti pengembang dapat memodifikasi dan menyesuaikan OS untuk setiap telepon. Karena itu, ponsel berbasis Android yang berbeda seringkali memiliki antarmuka pengguna grafis yang berbeda GUI meski mereka menggunakan OS yang sama.

2.7 Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo (1993:31) dalam pengertian modern desain komunikasi visual adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa.

3. Metode Penelitian

3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Survei. Penulis telah menyebarkan kuesioner kepada 70 koresponden yang merupakan remaja awal dengan usia 12-15 tahun yang bertempat tinggal serta beraktivitas di Aceh. Kuesioner disebar untuk mendapatkan data yang dapat membantu penulis mengetahui seberapa jauh pengetahuan koresponden tentang sejarah Putroe Phang, minat remaja dalam bermain *board game* di *smartphone* dan mempelajari sejarah Putroe Phang dan jenis ilustrasi seperti apa yang digemari remaja. Sample diambil dari siswa/i kelas VIII dan IX pada SMPN 1 Bandar Baru Aceh yang terdiri dari 50 koresponden perempuan dan 20 koresponden lelaki

2. Studi Pustaka. Studi pustaka yang penulis gunakan dalam perancangan ini bersumber buku tentang sejarah Sultan Iskandar Muda dan Putroe Phang, buku teori *game*, teori DKV dan juga buku metodologi penelitian.

3. Wawancara. Penulis melakukan wawancara kepada pemandu wisata Gunongan dan taman Putroe Phang yaitu Pak ridwan.

3.2 Analisis Data

1. Analisis visual terhadap tiga data produk sejenis.
2. Analisis matriks
2. Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat) terhadap perancangan yang dilakukan.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Secara umum, tujuan atau pesan yang akan disampaikan pada perancangan *mobile game* Taman Putroe Phang untuk remaja, diantaranya:

- a. Mengubah Sikap dan Perilaku Masyarakat, khususnya remaja di Aceh agar dapat menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah Taman Putroe Phang dan Gunongan.
- b. Mengubah Pendapat Mengubah pandangan masyarakat khususnya remaja Aceh akan sejarah yang kuno, membosankan dan ketinggalan zaman.
- c. Mengubah Masyarakat Memberikan pengetahuan kepada masyarakat Aceh dan Indonesia secara keseluruhan tentang peninggalan Putroe Phang dan Sultan Iskandar Muda.

4.2 Konsep Kreatif

Mobile Game Taman Putroe Phang merupakan sebuah *card based strategy game* pada *board game* dengan konsep pendekatan kreatif berupa permainan *card building* dengan media *smartpone* pada platform android. Pemilihan *platform game* dengan tipe *card based strategy game* pada *board game* dikarenakan *game* akan memiliki banyak kartu pendukung yang dapat digunakan untuk membangun Taman Putroe Phang sebagai tema utama dalam *game*. Permainan ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, namun dengan *gameplay* yang tidak terlalu rumit dan menegangkan sehingga dapat terus menarik minat remaja untuk memainkannya. *Game* ini juga bisa dimainkan terus menerus tanpa perlu disimpan dan dengan menggunakan platform *smartphone* android sebagai OS dengan pengguna terbanyak di Indonesia, *game* ini dapat dimainkan secara praktis dan cocok dimainkan oleh siapapun, kapanpun.

4.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi *mobile game* yang akan dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi android. OS Android digunakan karena popularitasnya sebagai OS paling banyak digunakan di Indonesia dan kemudahan dalam mengakses *game* melalui *play store* secara gratis. Beberapa media pendukung yang dapat digunakan adalah media sosial yang terhubung dengan akun pribadi pemain dan fanpage *game* Taman Putroe Phang.

Keunggulan dari *mobile game* Taman putroe phang berupa format *game* yang dapat dimainkan secara online, hingga dapat dimainkan dengan lawan dari manapun. *Game* ini juga didesain dengan visual yang memiliki ciri khas Aceh seperti warna hitam, kuning (emas), hijau dan merah yang merupakan warna kebesaran Aceh. Untuk nama kartu aksi juga menggunakan bahasa Aceh agar terasa familiar oleh pemain. Pada menu awal juga terdapat tab informasi yang dapat digunakan pemain untuk membaca peraturan permainan dan informasi sejarah cagar budaya yang ditampilkan.

4.4. Konsep Visual

4.4.1 Gaya Gambar

Pada visualisasi perancangan desain *mobile game* Taman Putroe Phang ilustrasi dipilih bergaya kartun sesuai dengan polling karakteristik remaja usia 12-15 tahun yang menyukai gaya ilustrasi yang lucu seperti kartun. Selain itu kartun dapat menggambarkan sesuatu secara sederhana sehingga terlihat familiar dapat ditangkap dengan baik oleh remaja.

4.4.2 User Interface

Beberapa komponen yang diperhatikan didalam proses perancangan user interface ini yaitu,

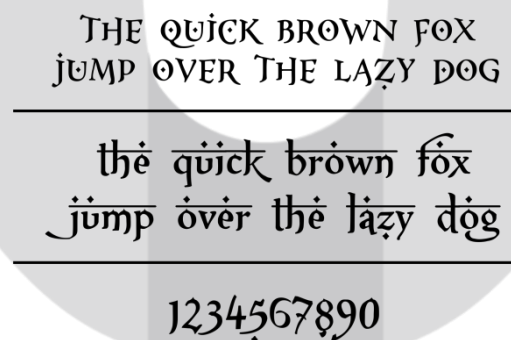
1. *User familiarity*
Kemudahan untuk dikenali dalam hal ini penggunaan visual yang sudah biasa dikenali oleh target sasaran seperti penggunaan visual dengan referensi asset yang familir diterapkan pada *button* utama dari *mobile game* Taman Putroe Phang.
2. Konsistensi
Setiap desain asset yang dirancang harus mempunyai kemiripan konsisten baik terhadap tata letak seperti tata letak *button* dan ilustrasi.
3. Tidak memiliki banyak hal yang membuat target sasaran kaget misalnya seperti halaman tujuan yang tidak sesuai dengan yang dibayangkan oleh target sasaran.
4. Memiliki fasilitas yang beragam seperti menu galeri yang mencakup tab informasi artefak yang terkandung dalam game dan menu pengaturan.

4.4.3 Warna

Warna yang digunakan pada *game* “Taman Putroe Phang” ini mengacu pada tema lingkungan seperti bebatuan dan alam sekitar. Dengan menggunakan warna dominan coklat dan putih mengikuti warna bangunan yang ada didalam taman putroe phang. Warna yang diaplikasikan pada *user interface* dan di beberapa objek yang ada didalam *game* terdiri dari 4 warna khusus yang merupakan warna kebesaran masyarakat Aceh seperti pada kasab, tیره (tirai) berupa beludu polos secara vertikal antara warna kuning, merah, hijau dan hitam. Ke empat warna tersebut mewakili status sosial masyarakat tradisional aceh mulai dari kuning melambangkan raja berupa semangat kejayaan/kegemilangan, merah sebagai hulubalang atau panglima menggambarkan semangat kepahlawanan, hijau sebagai ulama menggambarkan kemakmuran, kedamaian, islami, dan interpretasi dari alam aceh sendiri yang kaya akan floranya sementara hitam sebagai masyarakat biasa kokoh, kuat dan anti penindasan.

4.4.4 Tipografi

Penggunaan font pada *mobile game* “Taman Putroe Phang” menggunakan font “*XXII Arabian Onenightstand*” yang dibuat oleh Lecter Johnson dengan aksan ulir motif kasab Aceh pada sisi kanan dan kiri, penggunaan font tersebut menimbulkan kesan penulisan arab-melayu, sebagaimana aksara yang digunakan oleh masyarakat aceh pada masa Kesultanan berjaya sebelum menggunakan aksara latin.



Gambar 1. Font *XXII Arabian Onenightstand*
(Sumber: Data Pribadi)

4.5 Hasil Perancangan

4.5.1 Pra Produksi

1. *Game Design Document*

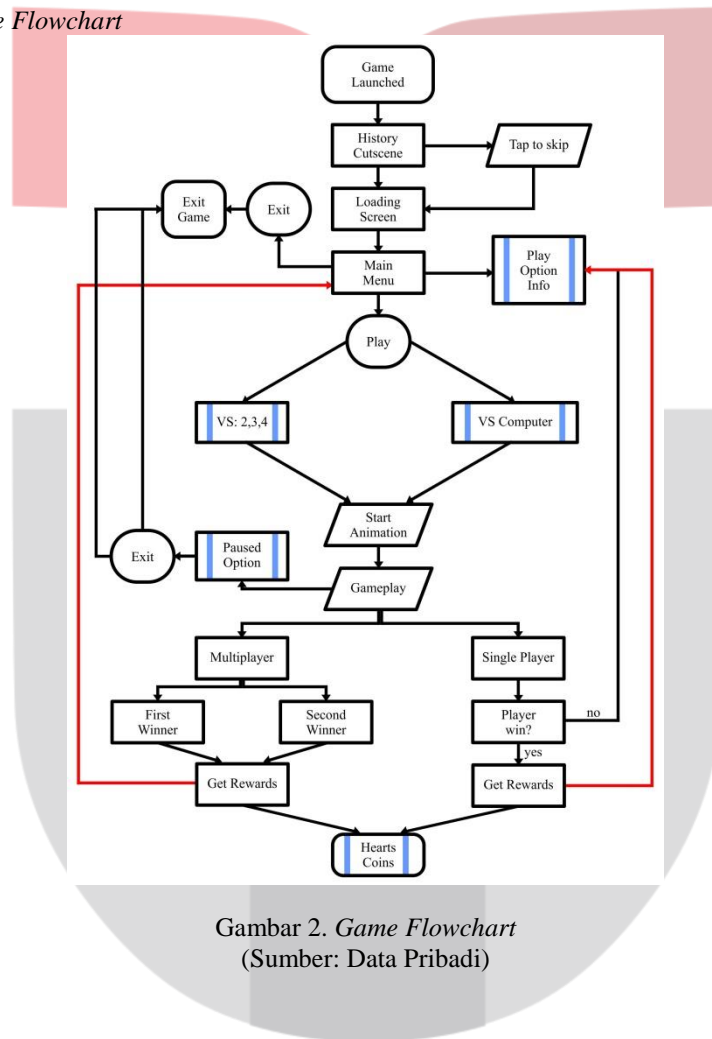
Tabel 1 *Game Design Document*

<i>Game Title</i>	“Taman Putroe Phang”
-------------------	----------------------

Genre		Card Based Board Game
Type		Casual
Game Overview	Game Concept	<p>1. Judul <i>game</i> "<i>Taman Putroe Phang</i>" dipilih karena telah memiliki popularitas yang cukup di kalangan remaja, dibandingkan dengan nama asli kompleks bangunan <i>Taman Ghairah</i>.</p> <p>2. Merancang sebuah <i>boardgame</i> yang mengajarkan para remaja berusia 12-17 tahun mengenai sejarah pembangunan Taman Ghairah (Taman Putroe Phang) dan mengenalkan sosok Putroe Phang</p>
	Gameplay	Dalam <i>game</i> ini, pemain berperan sebagai rakyat yang membantu pembangunan taman Putroe Phang dengan mengumpulkan kartu dan memikirkan strategi yang tepat agar tidak didahului oleh lawan dalam pembangunan dan pengumpulan set properti taman Putroe Phang.
	Game Rules	<p><i>Mobile game</i> Taman Putroe Phang dimainkan dengan menggunakan kartu yang terdiri dari tiga bagian, kartu bangunan (properti), kartu alat tukar dan kartu aksi. Dadu digunakan untuk menjalankan bidak pada papan sebagai penentu berapa buah kartu yang dapat diambil dalam setiap giliran pemain. Kemenangan dapat diraih dengan mengumpulkan 4 set kartu properti untuk membentuk taman Putroe Phang. Untuk memenangkan permainan dapat dibantu oleh kartu aksi yang dapat digunakan pemain untuk melancarkan serangan, merebut/menukar properti lawan dan menjadi alat tukar.</p> <p>a. <i>Gameplay</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal terdiri dari dua pemain. 2. Masing-masing pemain mendapatkan 5 buah kartu acak dari deck kartu diawal permainan. 3. Pemain melemparkan dadu untuk berjalan dan mengambil kartu. 4. Setiap pemain dapat memainkan hingga 3 kartu dalam sekali jalan. 5. Semua kartu dapat dijadikan alat tukar apabila diletakkan pada dompet pemain, setiap kartu yang telah menjadi alat tukar didapat digunakan sebagai kartu aksi kembali (kecuali kartu properti tetap berlaku sebagai kartu properti dan hanya bisa dijadikan alat tukar ketika pemain tidak memiliki kartu lainnya). 6. Pemain meletakkan set kartu properti pada board yang telah disediakan dan dapat dilihat oleh pemain lain. 7. Setiap kartu aksi yang dijalankan pemain harus dituruti oleh lawan dan hanya bisa dibatalkan oleh kartu aksi "han ek lon". <ul style="list-style-type: none"> • Pemenang adalah pemain yang berhasil mengumpulkan empat set properti dengan warna yang berbeda, atau empat set kartu properti dengan warna yang sama. Kondisi lain yang memungkinkan pemain untuk menang adalah ketika lawan mengalami kebangkrutan/kehabisan properti
Game Flow	Pada awal, pemain dihadapkan pada halaman <i>main menu</i> , pemain dapat memilih antara <i>single player</i> dimana pemain akan bermain dengan <i>computer</i> , atau <i>multiplayer</i> dimana pemain dapat bermain bersama lawan lain dengan koneksi	

		internet, atau <i>Exit</i> . Ketika pemain memilih <i>singleplayer</i> ataupun <i>multiplayer</i> , pemain dapat memilih antara 2,3, dan/atau 4 pemain. Setelah memilih pemain dapat melanjutkan ke jendela <i>gameplay</i> dan memainkan permainan.
	Game Objective	Landasan dari <i>game</i> Taman Putroe Phang adalah bagaimana pemain dapat menyenangkan hati Putroe Phang yang terus merindukan kampung halamannya dengan membangun Taman Ghairah berupa Gunongan, Kandang, Peterana dan Pinto Khop. Hal ini dapat dicapai dengan mengumpulkan kartu properti dan penetapan strategi pemain untuk mengalahkan lawan.

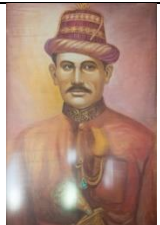

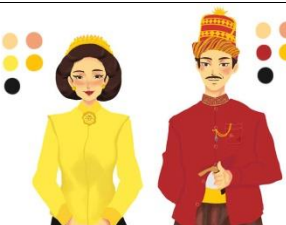
2. Game Flowchart

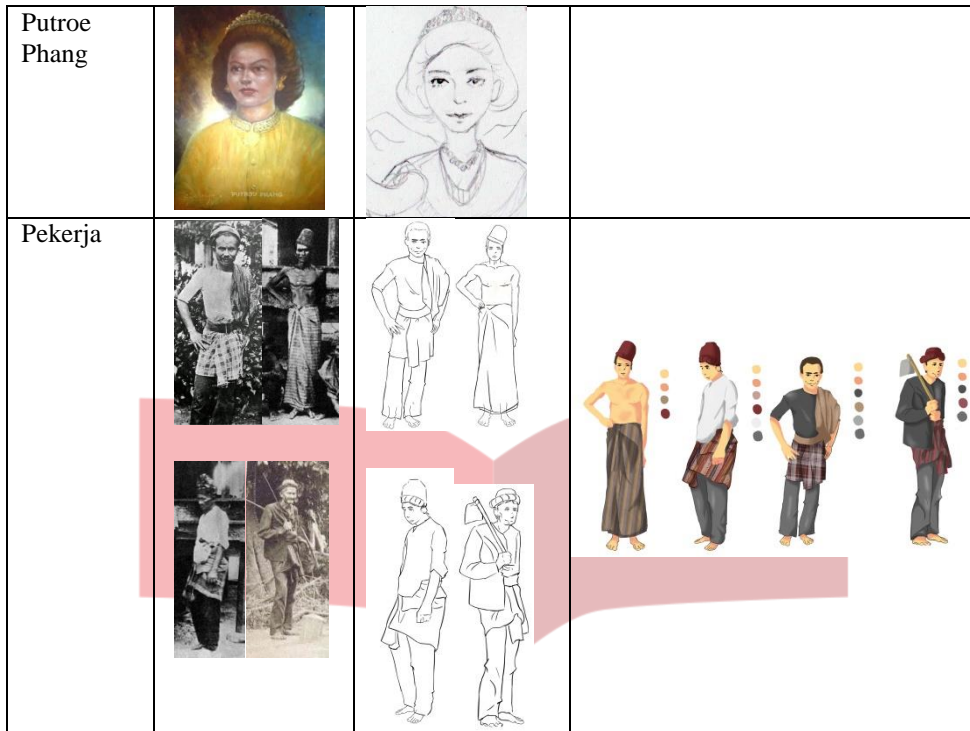


Gambar 2. Game Flowchart
(Sumber: Data Pribadi)

3. Studi Karakter

Tabel 2 Karakter

Karakter			
	Referensi	Sketsa	Hasil Akhir
Iskandar Muda			



4.5.2 Pasca-produksi

1. Game Title



Gambar 6. Game Title
(Sumber: Data Pribadi)

2. Board



Gambar 5. Board
(Sumber: Data Pribadi)

3. Kartu



Gambar 3. Jenis-jenis Kartu
(Sumber: Data Pribadi)

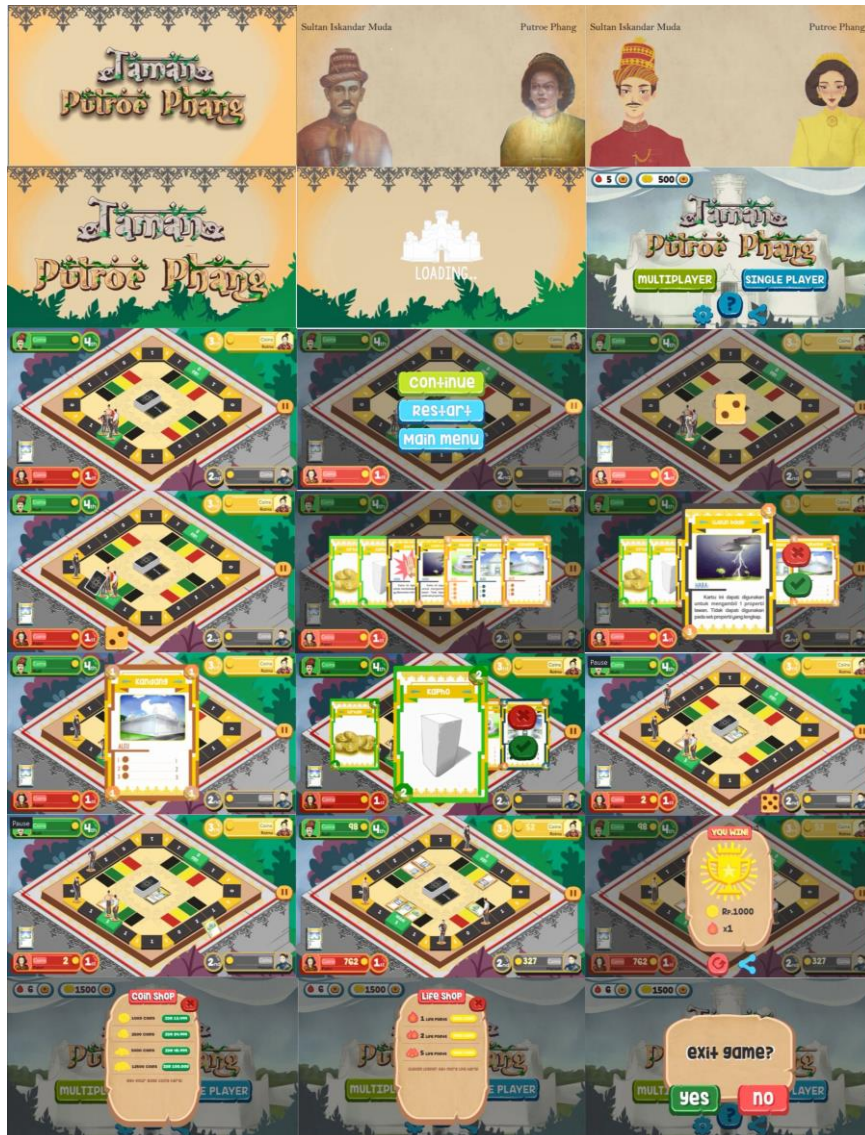
4. History Cut-Scene



Gambar 4. History Cut-scene
(Sumber: Data Pribadi)

4.5.4 Hasil Perancangan

tahap penyelesaian produksi menjadi karya akhir berupa *video preview* dari *gameplay* dan *Video trailer* dari *game* Taman Putroe Phang.



Gambar 5. *Gameplay*
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 6. *Video Trailer*
(Sumber: Data Pribadi)

4.6 Media Pendukung

1. In App dan pop-up ads



I. Gambar 7 In-App dan pop-up ads pada media sosial dan apps lain (Sumber: Data Pribadi)

2. T-Shirt



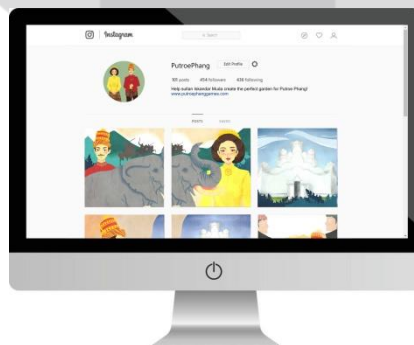
Gambar 8 Tshirt Mockup (Sumber: Data Pribadi)

3. Sticker



Gambar 9 Sticker Character (Sumber: Data Pribadi)

4. Media Sosial



Gambar 10 Instagram Mobile Game Taman Putroe Phang (Sumber: Data Pribadi)

5. Kesimpulan

Game "Taman Putroe Phang" adalah *game* yang dirancang untuk memperkenalkan kembali sosok Putroe Phang seorang ratu yang pernah memimpin Aceh dengan bijaksana kepada anak-anak berusia 12-15 tahun. Karena pada masa sekarang remaja mulai melupakan sejarah daerahnya sendiri karena banyaknya distraksi-distraksi lainnya, dari komik sampai internet. Padahal dengan mengingat sejarah, banyak pesan moral yang dapat dipetik dan membuat remaja menjadi terhubung dan lebih menghargai cagar alam Taman Putroe Phang. Berhubungan dengan banyaknya penggunaan *mobile phone* oleh orang dewasa maupun anak-anak sebagai media untuk mencari informasi dan hiburan, perancangan *mobile game "Taman Putroe Phang"* menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hubungan antara remaja dan sejarah Putroe Phang. *Taman Putroe Phang* mengajak pemain sebagai terlibat langsung dalam pembangunan taman sang putri, *Gameplay* didalam permainan ini diliputi dengan tantangan dan strategi yang dapat meningkatkan pengetahuan remaja terhadap sejarah dengan belajar dan juga bermain *game* secara bersamaan.

Daftar Pustaka

- [1] Creswell, John W, (2010), *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [2] Lombard, Denys, (1986), *Kerajaan Aceh Jaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636)*, Jakarta: Balai Pustaka.
- [3] Ito, Takeshi (2015), *Aceh Sultanate: State, Society, Religion And Trade*, United Kingdom: Bertrams
- [4] Temple, Richard Carnac, (2010), [*The travels of Peter Mundy in Europe and Asia, 1608-1667*](#), London : The Bedford Press
- [5] S. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- [6] Darmaprawira, Sulasmi, (2002), *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya ed. Ke-2*, Bandung: ITB
- [7] Purwasito, Andik, (2015), *Komunikasi Multikultural*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [8] Darmastuti, Rini (2013), *Mindfulness dalam Komunikasi Antar Budaya*, Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta
- [9] Cenadi, Christine Suharto, (1999), *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*, Jakarta: Nirmana
- [10] Fromme, Johannes, (2012), *Computer Games and New Media Cultures*, New York: Springer Dordrecht
- [11] Mäyrä, Frans, (2008), *An Introduction to Game Studies*, New York: Sage Publications Ltd.
- [12] Paxon, Peyton, (2010), *Mass Communications and Media Studies: An Introduction*, New York: Sheridan Books, Inc.
- [13] Schell, Jesse. *The Art of Game Design – A Book of Lenses*. USA: Morgan Kaufmann Publishers
- [14] Salen, Katie & Eric Zimmerman, (2004) *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge
- [15] Mitchell lee, Bryan, (2012), *Game Design Essentials*, Indiana: John Wiley & Sons, Inc
- [16] Clarke, Andrew, (2015), *The Smashing Book*, Freiburg: Smashing Magazine.