

PERANCANGAN *BOARD GAME* PERANG TERBUKA KESULTANAN ACEH

1873 – 1904 UNTUK USIA 11 – 15 TAHUN

Rizaldi Yusuf Ahmad¹, Dimas Krisna Aditya², Novian Denny Nugraha³.

¹Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

² Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

³ Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

regen_ry112@gmail.com (Rizaldi Yusuf Ahmad), deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id (Dimas Krisna Aditya), dennynugraha@telkomuniversity.ac.id (Novian Denny Nugraha)

Abstrak Saat ini mayoritas siswa di jenjang pendidikan formal tidak mengetahui sebab kokohnya Kesultanan Aceh melawan kolonialisme Kerajaan Belanda, terlebih umur Kesultanan Aceh yang mencapai usia 390 tahun sebelum akhirnya dianeksasi Kerajaan Belanda. Sebab utamanya ialah absennya sebagian besar sejarah perjuangan Kesultanan Aceh di buku pelajaran sejarah di Indonesia, pengetahuan siswa tentang perjuangan Kesultanan Aceh melawan kolonialisme Kerajaan Belanda hanya sebatas perang gerilya. Penggunaan buku teks, merangkum, dan menghafal yang berlebihan bukanlah jalan yang tepat untuk menyampaikan informasi sejarah yang kompleks, dikarenakan sifatnya yang monoton dan membosankan, dibutuhkan media edukasi alternatif yang mampu menyampaikan informasi sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh dengan baik, efektif, dan tidak membosankan. Penelitian ini didasari atas teori dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) dan *Board game*, serta metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, yang selanjutnya dianalisis menggunakan metode SWOT. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancangan *board game* yang mampu mengubah informasi sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh yang membosankan, menjadi sejarah yang menyenangkan dan mudah disimpan di dalam memori siswa, mengenalkan sejarah Perang Terbuka Kesultanan Aceh, memberikan rasa bangga terhadap bangsa pada diri siswa, serta mengubah pola pikir siswa terhadap sejarah Indonesia.

Kata Kunci Sejarah, Kesultanan Aceh, *Board game*

Abstract At present day, the majority of students in formal education don't know the reason behind the strength of Aceh Sultanate against colonialism of the United Kingdom of Netherlands, considering the age of Aceh Sultanate that reaches 390 years old before annexed by the United Kingdom of Netherlands. The main reason is because the current history textbook only mention tiny amount of Aceh Sultanate's struggle, students knowledge about the struggle of Aceh Sultanate against colonialism of the United Kingdom of Netherlands was limited to guerrilla warfare. The excessive use of textbooks, summarizing, and memorizing is not the right way to convey complex historical information, because it's monotonous and boring, alternative educational media are needed so we're able to convey historical information about the Aceh Sultanate's Open War with good, effective, and exciting way of learning. This research is based on the basic theory of Visual Communication Design (DKV) and *Board game*, as well as qualitative and quantitative research, which are analyzed using the SWOT method. This research aims to create a board game design that's able to change the boring nature in the history of Aceh Sultanate's Open War, into a fun experience of learning history and easily to digest by student's brain, introducing the history of Aceh Sultanate's Open War, giving students sense of pride to their nation, and change their mindset towards Indonesian history.

Keywords History, Aceh Sultanate, *Board game*

PENDAHULUAN

Pelajaran Sejarah merupakan salah satu subjek pendidikan yang berada di dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bersama dengan subjek Ekonomi dan Sosial, pelajaran Sejarah di Indonesia mencakup berbagai macam peristiwa yang tersebar dari masa pra-sejarah, masa kerajaan-kerajaan, masa kolonialisme, masa kemerdekaan Indonesia, hingga era reformasi saat ini.

Perang Aceh I dan Perang Aceh II merupakan perang terbuka antara Kesultanan Aceh dan Kerajaan Belanda dimana pemerintahan Aceh tetap berjalan meskipun pusatnya sempat berpindah-pindah, perang-perang tersebut dipimpin langsung oleh Panglima Polem dan Sultan sendiri. Hingga diterapkannya taktik gerilya, Panglima Polem Muhammad Daud dan Sultan Machmud Syah dibantu oleh Tengku Umar yang nantinya dilanjutkan oleh istrinya setelah gugur.

Dari pemaparan diatas, dibutuhkan upaya yang tepat untuk mengenalkan dan menginformasikan siswa akan kekuatan Kesultanan Aceh yang sebenarnya, salah satu upaya tersebut berupa perancangan media edukasi Perang Terbuka Aceh yang dikemas sebagai *board game*. Sehingga nantinya siswa dapat belajar dan mengenal berbagai peristiwa serta tokoh-tokoh yang membuat Kesultanan Aceh terkenal hingga di bangsa-bangsa Internasional.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media edukasi berupa sebuah *board game* yang berlandaskan peristiwa perang terbuka yang dikibarkan Kesultanan Aceh demi mempertahankan wilayahnya dari Kerajaan Belanda.

PEMBAHASAN

Metode

Metode penelitian yang digunakan di penelitian ini adalah kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan kedua jenis metode penelitian tersebut dilandasi oleh sifat penelitian yang membutuhkan data-data tersebut untuk menghasilkan hasil penelitian yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Kuesioner, dan (4) Studi Pustaka.

Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode analisis *strength-weakness-opportunity-target* (SWOT).

Tahapan yang ada di penelitian ini adalah: (1) Pengumpulan data berupa data sejarah peristiwa perang terbuka dan data *board game*, (2) Analisis data, (3) Pengolahan data hasil analisis dan data sejarah peristiwa menjadi dasar perancangan, dan (4) Perancangan produk *board game*, termasuk di dalamnya konten isi *board game* dan tampilan visualnya.

Landasan Teori

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sebuah ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi menggunakan berbagai media seperti gambar, rangkaian huruf, video, media interaktif, dan sebagainya, dengan maksud menyampaikan ide atau gagasan dengan baik ke penerima pesan.

Teori-teori DKV yang digunakan adalah: (1) Layout, yang mengatur tata cara peletakan elemen-elemen desain pada bidang tertentu, (2) Tipografi, yang mengatur tentang penggunaan huruf sebagai salah satu elemen visual, (3) Ilustrasi, yang menjadi penggerak utama di dalam bahasa visual serta sebagai pendukung narasi, dan (4) Warna, yang dapat digunakan sebagai indikator pembeda dan penggerak emosi.

Teori lain yang digunakan di penelitian ini adalah teori tentang kemasan, yang berfungsi sebagai pelindung dan penjaga kualitas produk dari elemen eksternal, dan juga sebagai media promosi serta identitas produk.

Penggerak utama dari landasan teori penelitian ini adalah teori permainan, yaitu sebuah simulasi konflik tertentu yang telah diatur dan memiliki tujuan yang harus dicapai, menggunakan langkah-langkah yang perl diperhitungkan demi mendapatkan persentasi keberhasilan tertinggi.

Permainan juga menjadi salah satu cara penyampaian informasi yang menyenangkan, terutama untuk anak-anak yang belum memiliki kemampuan kognitif yang mampu memproses informasi rumit. Permainan juga merupakan sebuah simulasi yang fleksibel, yang mana dapat dikombinasikan ke berbagai aspek di kehidupan manusia, seperti olahraga, ekonomi, sejarah, budaya, dan sebagainya.

Larrissa Hjorth dan Dean Chan, menjabarkan pandangannya tentang studi budaya bermain. Fokus dari studi mereka yaitu mengamati evolusi industri game, budaya, dan komunitasnya di daerah Asia Pasifik. Industri game merangsang pertumbuhan aktivitas sub-budaya, yang saat ini telah menjadi bagian dari budaya populer dunia.



Gambar 1. Ilustrasi hubungan antara permainan, pemain, dan konteks.

(Hjorth dan Chan, 2009)

Budaya di dalam studi game, merupakan sebuah sistem pemahaman, yang terfokus dan berkaitan dengan aksi berdasarkan simbol / penanda, sebagai bentuk komunikasi. Studi Game terbagi menjadi dua, yaitu inti permainan sebagai permainan itu sendiri dan kulit, yang menjadikan permainan tersebut sebuah representasi sistem penanda dan aktivitas (Hjorth dan Chan, 2009).

Perang Terbuka Kesultanan Aceh

Perang terbuka Kesultanan Aceh merupakan sebuah konflik militer terbuka antara Kesultanan Aceh dan Kerajaan Belanda pada tahun 1873 – 1904. Perang ini terbagi menjadi dua bagian, yang dikenal dengan Perang Aceh I dan Perang Aceh II.

Perang terbuka dipicu oleh urgensi atas kekuasaan Selat Malaka yang menjadi pusat perdagangan dan pelayaran laut antara Benua Asia Timur – Tenggara dan Benua Eropa – Afrika – Asia Barat. Awalnya kedaulatan Kesultanan Aceh di Selat Malaka diakui oleh berbagai bangsa Eropa seperti Britania Raya, Ottoman Turki, dan Perancis.

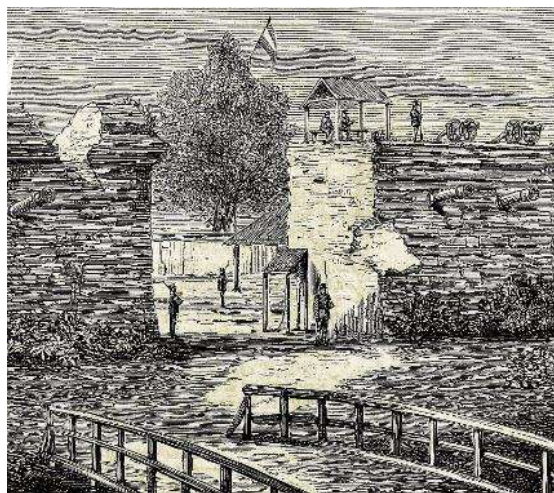
Namun seiring berjalannya waktu dan perubahan iklim politik, pengakuan bangsa-bangsa tersebut melemah, mengakibatkan Kerajaan Belanda leluasa untuk menganeksasi Kesultanan Aceh ke dalam koloni Belanda yang saat itu berbasis di Batavia.



Gambar 2. Ilustrasi gugurnya Mayjen, Kohler pada Perang Aceh I
(*nederlandsekrijgsmacht.nl*)

Perang Aceh I merupakan babak pembuka di mana Kerajaan Belanda menelan kekalahan yang mengejutkan bangsa-bangsa dunia, selain gugurnya komandan utama pasukan Belanda pada saat itu, kekalahan Belanda mengakibatkan banyak bangsa mulai mengutarakan simpatinya atas Kesultanan Aceh, dan kecaman ke Kerajaan Belanda.

Perang Aceh II adalah upaya terakhir Kerajaan Belanda untuk menaklukkan Kesultanan Aceh, dikarenakan tekanan diplomatik yang diterima Belanda atas kekalahan sebelumnya. Kekalahan kedua bagi Belanda bisa menjadi akhir dari koloni Belanda karena dapat mengakibatkan munculnya resistansi dan interferensi dari berbagai bangsa lainnya, terutama Britania Raya.



Gambar 3. Ilustrasi tembok keraton Kesultanan Aceh yang berhasil dikuasai pasukan Belanda (*nederlandsekrijgsmacht.nl*)

Pada akhirnya, perang dimenangkan oleh Kerajaan Belanda, meskipun sempat dideklarasikan, namun pada nyatanya perlawanan rakyat Aceh yang berupa pemberontakan sporadis dan taktik gerilya tidak pernah surut hingga hengkangnya Kerajaan Belanda dari Aceh akibat datangnya militer Kekaisaran Jepang.

HASIL DAN DISKUSI

Perancangan *board game* terpusat pada sistem permainan / *gameplay*, rancangan *board game* diberi judul ‘*Aceh War*’ yang diambil dari nama peristiwa sejarah perang Aceh yang menjadi inti dari *board game* ini.

Rancangan *board game Aceh War* menggunakan mekanisme *Area Control* dan *Rock-Paper-Scissors*, yang memiliki elemen formal dan dramatis di dalamnya, elemen formal adalah elemen yang mutlak ada di dalam sebuah permainan, sementara elemen dramatis adalah konteks dari permainan.

Elemen formal dari *board game Aceh War* yaitu: (1) Pemain, jumlah pemain adalah dua orang yang saling berlawanan, (2) Aturan, yang terpusat pada giliran pemain, penggunaan kartu, dan bidak, (3) Tujuan, berupa pendudukan wilayah, yang diambil berdasarkan peristiwa sejarah perang Aceh, (4) Prosedur, yang dibagi menjadi beberapa aksi tertentu, (5) Konflik, yang diambil dari peristiwa sejarah perang Aceh antara Kesultanan Aceh dan Kerajaan Belanda, (6) Batasan, yang menjadi penjaga keseimbangan permainan, (7) Sumber Daya, berupa mata uang Gulden yang digunakan kedua belah pihak, dan (8) Akhir Permainan, yang ditentukan oleh dominasi area yang dikontrol oleh pemain.

Elemen dramatis dari *board game Aceh War* yaitu: (1) Tantangan, antara lain tantangan untuk membaca pergerakan lawan demi mencapai kemenangan, serta manajemen sumber daya yang tepat agar selalu siap menghadapi skenario tak terduga, (2) Premis, yang mana pemain merupakan pemimpin tertinggi dari pasukannya, ditugaskan untuk membawa kemenangan manis ke bangsanya masing-masing, dan (3) Cerita, dimana latar permainan terjadi di perang Aceh di dunia paralel.

Rancangan *board game Aceh War* ini memiliki beberapa komponen utama, yaitu: (1) Bidang Permainan, yang terbagi menjadi sisi Aceh dan sisi Belanda, berisi struktur milik setiap pemain yang dapat dikuasai lawan, (2) Kartu, yang terbagi menjadi kartu area, kartu gulden, kartu struktur, dan kartu unit, (3) Bidak Unit, yang merepresentasikan kartu unit di atas bidang permainan, dan (4) Token, yang terbagi menjadi token *health* dan token gulden.



Gambar 4. Bidang permainan *board game Aceh War*

Bidang permainan berukuran 30cm x 45cm yang dicetak di selemba kain polyvynic chloride (PVC) 500gr, bidang permainan terbagi menjadi banyak petak segi-enam yang dapat ditempati oleh unit pemain. Bidang permainan merepresentasikan lokasi peristiwa perang Aceh, di mana Kerajaan Belanda melancarkan agresi militernya dengan cara melakukan pendaratan di pantai Aceh.

Kartu unit adalah kartu yang dibutuhkan pemain untuk meletakkan unit ke bidang permainan, yang direpresentasikan oleh bidak unit tersebut. Unit yang tersedia di dalam permainan adalah: (1) Infanteri, (2) Artileri, (3) Pendukung, (4) Pahlawan, dan (5) *Super Salvo*. Setiap unit memiliki karakteristik yang berbeda, pemain dapat menggunakan setiap unit untuk melaksanakan pergerakan strategis demi meraih kemenangan.

Jenis Unit	Kerusakan (HP)			Pergerakan	Jarak Serang	Health
	Diberikan	Diterima	Lawan			
Artileri Biaya 400G	150	0	Struktur	2 petak	2 petak	300HP
	150	0	Pahlawan			
	150	0	Pendukung			
	150	0	Artileri			
	50	0	Infanteri			
Infanteri Biaya 250G	50	-50	Struktur	3 petak	1 petak	500HP
	150	0	Pahlawan			
	150	0	Pendukung			
	150	-50	Artileri			
	100	-50	Infanteri			

Tabel 1. Karakteristik unit penyerang

Jenis Unit	Efek	Pergerakan	Health
Pahlawan Biaya 400G	Memulihkan 50HP milik unit 1 petak di sekitarnya (efek dapat ditumpuk dengan efek pendukung) Memberikan 50 Kerusakan tambahan milik unit 1 petak di sekitarnya	3 petak	300HP
Pendukung Biaya 250G	Memulihkan 50HP milik unit 1 petak di sekitarnya (efek tidak dapat ditumpuk dengan efek pendukung lain)	3 petak	500HP

Tabel 2. Karakteristik unit pendukung

Untuk kartu unit Super Salvo dikategorikan sebagai kartu khusus, di mana kartu unit ini tidak memiliki wujud fisik seperti unit lainnya, melainkan sebagai aksi strategis yang menimbulkan kerusakan tinggi di petak yang diinginkan pemain. Jumlah keseluruhan kerusakan yang ditimbulkan adalah: (1) 900HP ke satu petak, (2) 450HP ke setiap dua petak,

dan (3) 300HP ke setiap tiga petak. Batasan yang ada berupa biaya yang tinggi, jumlah kartu yang terbatas, dan petak tujuan yang harus bersebelahan satu dengan lainnya.



Gambar 5. Kartu unit Aceh dan Belanda

Kartu Arena adalah kartu yang mempengaruhi seluruh bidang permainan, kartu arena memiliki efek yang bervariasi dan mempengaruhi unit di kedua belah pihak. Berikut efek-efek yang diberikan oleh kartu arena, juga durasi aktifnya kartu.

Nama Efek	Efek	Unit Terpengaruh	Durasi (putaran)	
			Min.	Max.
Cuaca Cerah	Tidak ada efek	Seluruh Unit	2	6
Panas Terik	Kerusakan yang ditimbulkan -50HP	Infanteri	2	4
Cuaca Mendung	Kerusakan yang ditimbulkan -50HP	Artileri	2	3
Hujan Deras	Pergerakan -1 petak Kerusakan yang ditimbulkan -50HP	Infanteri Pendukung Pahlawan	3	4
Badai Besar	Pergerakan -2 petak Kerusakan yang ditimbulkan -50HP	Seluruh Unit	3	5
Wabah Kolera	Pergerakan -1 petak Kerusakan Health Unit -50HP	Infanteri Artileri	4	6

Tabel 3. Efek kartu arena



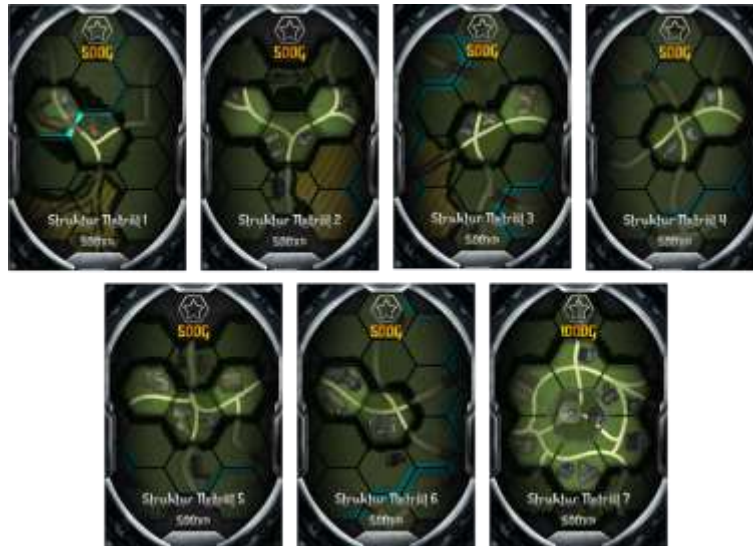
Gambar 6. Kartu arena

Kartu Struktur adalah kartu yang merepresentasikan kepemilikan pemain atas suatu struktur di bidang permainan, struktur dapat ditempati oleh unit pemain yang memiliki struktur tersebut, dan kerusakan yang ditunjukkan ke unit di dalam struktur dialihkan ke *health* struktur tersebut.

Struktur dibagi menjadi tiga (3), yaitu: (1) Struktur Utama, merupakan struktur terkuat dan menjadi pusat pemain, memiliki 800HP (2) Struktur Sekunder, merupakan struktur luar yang melindungi area struktur utama, memiliki 600HP, dan (3) Struktur Netral, yang dapat pemain ambil alih apabila belum diambil alih oleh lawan, memiliki 500HP.



Gambar 7. Kartu struktur utama dan sekunder



Gambar 8. Kartu struktur netral

Kartu Gulden merupakan kartu yang merepresentasikan jumlah daya yang diberikan ke pemain di setiap gilirannya, yang selanjutnya dapat pemain gunakan untuk melakukan berbagai aksi, kartu gulden terbagi menjadi empat (4) nominal, yaitu: (1) 2000G, (2) 1500G, (3) 1000G, dan (4) 500G.



Gambar 9. Kartu gulden

Jenis kartu terakhir adalah kartu reparasi, yang dapat memulihkan HP struktur pemain sebanyak 200HP.



Gambar 10. Kartu reparasi

Setiap kartu memiliki bagian punggung yang berfungsi sebagai pembeda pada saat kartu dalam keadaan tertutup, punggung kartu terbagi menjadi empat (4), yaitu: (1) Kartu Belanda, (2) Kartu Netral, (3) Kartu Gulden, (4) Kartu Aceh.



Gambar 11. Punggung kartu, dari kiri ke kanan: Kartu Belanda, Kartu Netral, Kartu Gulden, dan Kartu Aceh

Bidak unit merepresentasikan kartu unit pemain yang telah diletakkan di bidang permainan, bidak terbuat dari bidang kayu dengan tebal ~5mm yang dipotong dan diukir menggunakan tehnik potong laser.



Gambar 12. Bidak Unit, dari kiri ke kanan: Infanteri, Artileri, Pendukung, dan Pahlawan

Untuk merepresentasikan HP milik unit, digunakan keping token *health* yang diletakkan di atas kartu unit tersebut, token HP terbagi menjadi token 50HP dan token 100HP.



Gambar 13. Token *Health*

Untuk merepresentasikan jumlah sumber daya gulden yang dimiliki pemain, digunakan keping koin / token gulden yang terbagi menjadi tiga (3) nominal: 50G, 100G, dan 500G.



Gambar 14. Token gulden, dari kiri ke kanan: 50G, 100G, 500G, dan punggung token

Selain komponen utama, adapula beberapa komponen pendukung permainan, yaitu: (1) Logo permainan, yang menjadi identitas permainan, (2) Kemasan Permainan, yang berisi identitas permainan juga sebagai pelindung produk, (3) Buku Peraturan, yang berisi segala macam peraturan dan tata cara di dalam permainan, dan (4) Buku Cerita, yang berisi narasi permainan untuk mendalami premis pemain.



Gambar 15. Anatomi Logo *Aceh War*

Logo permainan dirancang untuk mewakili permainan *Aceh War*, dimana *Aceh War* merupakan sebuah *board game* yang mengangkat konflik militer terbuka antara Kerajaan Belanda dan Kesultanan Aceh. Lokasi konflik yang berada di tanah Kesultanan Aceh membuat pihak Aceh sebagai pihak yang bertahan, sehingga mendasari penggunaan perisai Aceh sebagai bagian dari logo. Penggunaan bendera pihak Aceh dan Belanda juga memperkuat representasi logo terhadap *board game Aceh War*.

Tagline board game Aceh War yaitu 'Perjuangkan Kemenangan di Selat Malaka', yang mengacu pada alasan terjadinya perang terbuka antara Kesultanan Aceh dan Kerajaan Belanda; kontrol atas jalur dagang di Selat Malaka. Pihak yang memenangkan perang terbuka tersebut mendapat kekuatan diplomatis, ekonomi, serta kontrol absolut terhadap kapal-kapal yang melintasi Selat Malaka.

Setiap produk pasti memiliki kemasan khusus, kemasan *board game* berdimensi 22cm x 22cm x 7cm, terbuat dari karton yang dilaminasi agar memiliki ketahanan terhadap elemen cair, Kemasan Permainan dibagi menjadi tiga (3) bagian utama, yaitu: (1) Tutup kemasan, yang didesain rapat dengan dasar kemasan yang menghasilkan tekanan untuk mengunci kemasan secara alami, (2) Dasar kemasan, yang menjadi wadah utama komponen-komponen *board game*, dan (3) Sekat kemasan, yang membagi bagian dasar kemasan menjadi beberapa ruang sehingga komponen *board game* dapat tertata dengan rapih di dalam kemasan.



Gambar 16. Tampilan tutup kemasan (kiri) dan dasar kemasan (kanan)

Segala bentuk peraturan, tata cara, larangan, dan sebagainya dimuat di dalam buku peraturan, yang dianjurkan untuk dibaca terlebih dahulu oleh pemain yang belum pernah memainkan *board game Aceh War* sebelumnya. Apabila di tengah permainan pemain merasa

ragu akan peraturan permainan dapat melihat lembar bantuan yang ada, lembar peraturan berisi ringkasan dari buku peraturan.



Gambar 17. Tampilan buku peraturan



Gambar 18. Tampilan lembar bantuan

Terdapat pula buku cerita yang menjelaskan premis dan latar belakang sebelum terjadinya konflik yang ada di konteks *board game Aceh War*, yang dapat memperdalam pemahaman dan

menciptakan persona di diri pemain, sehingga berpotensi meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu pemain tentang peristiwa sejarah perang Aceh ini.



Gambar 19. Tampilan buku cerita

Mekanisme permainan yang ada di *board game Aceh War* terbagi menjadi tiga (3) bagian, yang pertama yaitu persiapan:

1. Susun bidang permainan, dan susun kartu-kartu sesuai dengan gambar di bawah ini:



Gambar 20. Susunan permainan

2. Kocok Dek gulden, Dek Aceh, Dek Belanda, dan Dek Arena.
3. Setiap pemain mengambil 7 kartu dari Dek Bidak masing-masing.
4. Kedua pemain mengambil 3 kartu dari Dek Gulden masing-masing, konversikan ke koin gulden.

5. Pilih pemain pertama.
6. Ambil satu kartu arena dari Dek Arena, letakkan dalam keadaan terbuka.
7. Giliran pertama dimulai.

Bagian kedua yaitu giliran pemain:

1. Apabila kartu arena telah habis masanya, pemain membuka satu kartu arena dari Dek Arena.
2. Pemain mengambil tiga kartu yang dapat dikombinasi dari Dek Gulden dan Dek Unit:
 - 3 kartu gulden
 - 2 kartu gulden & 1 kartu unit
 - 1 kartu gulden & 2 kartu unit
 - 3 kartu Unit
3. Kartu gulden langsung dikonversikan ke koin gulden.
4. Pemain hanya diperbolehkan memegang 7 kartu tangan.
5. Kelebihan kartu tangan dapat pemain ubah menjadi gulden dengan membuang kartu tersebut, pemain akan mendapat 50% gulden dari gulden yang tertera pada kartu.
6. Pemain dapat meletakkan maksimal tiga kartu Unit dari kartu tangan pemain dalam satu giliran.
7. Pemain membayar sejumlah gulden yang dibutuhkan setelah meletakkan Unit di bidang permainan.
8. Apabila pemain merupakan yang pertama kali menguasai struktur normal, maka pemain tersebut diwajibkan untuk membayar sejumlah gulden yang tertera di kartu struktur tersebut.
9. Giliran Pemain selesai.

Terakhir, permainan dikatakan usai apabila:

1. Kartu Arena habis; pemenang dihitung dari jumlah poin kemenangan yang dipegang saat akhir permainan
2. Apabila jumlah poin kemenangan sama, maka pemain yang paling mendominasi bidang permainan dinyatakan menang
3. Salah satu pemain berhasil menguasai seluruh struktur utama lawan
4. Salah satu pemain berhasil mengumpulkan 10 poin kemenangan

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sri Wintala. 2016. Sejarah Kerajaan-kerajaan Besar di Nusantara. Yogyakarta: Penerbit Araska.
- Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif – Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kasiram, Moh. 2008. Metodologi Penelitian. Malang: UIN-Malang Pers.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandia A. Krasovec. 2007. Desain Kemasan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kotler, Phillip, dan Armstrong. 2012. Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Lexy J. Moleong. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mantra, Ida Bagoes. 2008. Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oktorino, Nino. 2018. Perang Terlama Belanda: Kisah Perang Aceh 1873 – 1913. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rohani, Ahmad. 1997. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rustan, Suriyanto. 2009. Layout, Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis, 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabela.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Soedarso, Sp .1990. Tinjauan Seni. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.

Caillouis, Roger.2001. Man, Play, and Games: Chapters 1. Penerjemah. Glencoe: The Free Press of Glencoe, Inc.
http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Caillois_Man_Play_Games_Chapters1_2-2001.pdf (diakses 10 Februari 2020, 08.14).

Fullerton, Tracy. 2008. Game Design Workshop – A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 2nd Edition. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
<http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf> (diakses 14 Februari 2020, 10.40).

Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirman. Vol.1, No. 1.

DK Aditya, AK Febriana. 2019. *Digital Game Prototyping Using Board Game / Table Top as it's Mock Up Case Study: Taman Putroe Phang Game Project*. 6th Bandung Creative Movement 2019.
<https://www.neliti.com/publications/302034/digital-game-prototyping-using-board-gametable-top-as-its-mock-up-case-study-tam> (diakses 20 Februari 2020, 16.00)

DK Aditya, MIP Koesoemadinata, S Hidayat, T Wahab. 2018. *Board games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board game Project Based On Astrological System of Kolenjer*. Bandung Creative Movemoent (BCM) Journal. Vol. 4.
<https://www.atlantis-press.com/proceedings/bcm-17/25892167> (diakses 20 Februari 2020, 17.10).

Adityo, Sutrisno. 2013. Teori Permainan Game Theory.
<https://sutrisnoadityo.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-theory/> (diakses 17 Februari 2020, 17.20).

Der *Nederlandse Krijgsmacht. Aceh War.*
<https://nederlandsekrijgsmacht.nl/index.php/kl/375-koninklijk-nederlandsch-indisch-leger/expedities-van-het-knil/atjeh-oorlog> (diakses 3 Maret 2020, 02.00).