

Identifikasi Permasalahan Visual pada Permainan Kartu 'Linimasa'

Elizabeth

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
elizabethgunawan10@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Ferdinand Indrajaya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
ferdinand.indrajaya@uph.edu

ABSTRAK

Sejarah menjadi suatu hal yang penting untuk dipelajari karena dapat mengingatkan kembali tentang proses, perjuangan, dan pencapaian, serta apa yang menjadi pembelajaran untuk masa kini dan masa depan. Sayangnya, masyarakat Indonesia memiliki kesan buruk terhadap sejarah karena metode pembelajaran yang kurang tepat, yaitu menghafal (*rote learning*). Linimasa, permainan kartu sejarah Indonesia, hadir sehingga pelajar dapat belajar sambil bermain dan hal ini merupakan metode pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif selain metode menghafal. Namun, terdapat beberapa permasalahan visual dalam permainan kartu Linimasa. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan visual tersebut secara konkret. Dalam mengidentifikasi masalah, penulis melakukan pengumpulan data primer menggunakan metode *usability testing* dan *artifact analysis*, sedangkan pengumpulan data sekunder menggunakan metode *document study*. Hasil akhir dari penulisan ini merupakan permasalahan-permasalahan visual permainan kartu Linimasa yang spesifik, meliputi masalah *form*, *form-content*, dan *form-context*. Identifikasi permasalahan tersebut memberi kesimpulan bahwa analisis ini memang penting untuk dilakukan dan menjadi dorongan bagi penulis untuk dapat menemukan ide-ide atau solusi dalam perancangan ulang visual permainan kartu Linimasa.

Kata Kunci: Sejarah, Metode Pembelajaran, Permainan Kartu, Linimasa, Visual Komponen

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang telah meraih kemerdekaannya setelah melalui sejarah yang panjang. Bung Karno, presiden pertama Indonesia, pernah berkata

pada salah satu pidatonya, "Djangan sekali-kali meninggalkan sedjarah!" (Siboro, 2010). Semboyan itu cukup terkenal karena menjadi pengingat bagi generasi penerus bahwa sejarah menjadi sesuatu yang penting untuk diketahui karena dapat menjadi dasar yang kuat bagi suatu bangsa agar tidak mudah tergoyahkan. Artinya, sudah sepantasnya bagi kita, generasi muda penerus bangsa, untuk menghargai dan memaknai peristiwa sejarah dan tokoh pahlawan yang telah berjuang untuk meraih kemerdekaan yang kita rasakan saat ini (Indo, 2012). Sayangnya, masyarakat Indonesia cenderung mengabaikan sejarah dan menganggap bahwa sejarah hanyalah salah satu mata pelajaran. Hal ini dikarenakan kesan buruk terhadap sejarah yang telah melekat sejak duduk di bangku sekolah, terutama Sekolah Dasar.

Metode pembelajaran yang sering kali dipakai untuk mempelajari sejarah di Sekolah Dasar ialah metode *Rote Learning*, yaitu teknik untuk belajar di mana seseorang mengulangi fakta atau angka berulang-ulang untuk menanamkannya di bank memori mereka (*BetterHelp*, 2022). Metode ini efektif digunakan untuk mempelajari sesuatu yang tidak memerlukan pengertian yang dalam, misalnya menghafal alfabet (*BetterHelp*, 2022). Namun, metode ini kurang cocok apabila digunakan untuk mempelajari sejarah yang mengandung unsur sebab akibat, rangkaian peristiwa, dan makna-makna yang perlu dimengerti, bukan hanya sekedar dihafal. Jika pelajar dituntut untuk menghafal semuanya, mereka tentu akan merasa jenuh (Nur, 2018). Dengan demikian, perlu adanya metode pembelajaran lain untuk dapat meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari sejarah.

Metode pembelajaran yang dapat menjadi alternatif adalah metode belajar sambil bermain. Metode ini tentunya akan lebih berkesan dalam memori anak-anak dalam mempelajari sesuatu karena kecenderungan mereka yang lebih suka bermain daripada membaca tulisan panjang (Damara, 2012). Minat dalam mempelajari sejarah tentunya meningkat dan mereka akan lebih mudah mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, kesan yang mereka dapatkan akan menjadi lebih baik sehingga diharapkan mereka dapat memiliki ketertarikan dalam mempelajari dan menghargai sejarah sejak kecil hingga mereka dewasa.

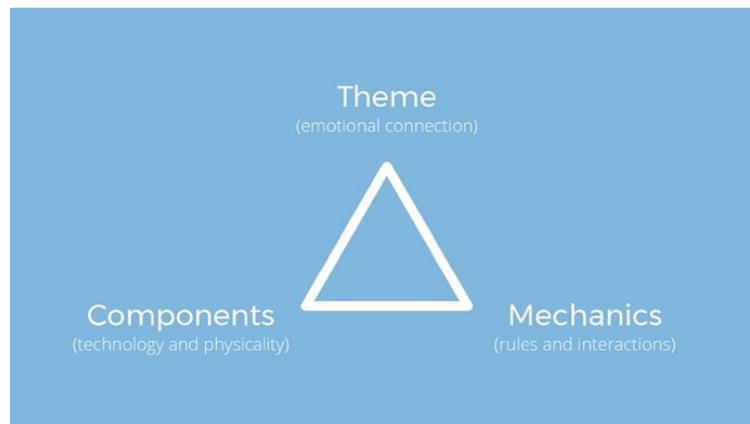
Salah satu permainan yang dapat mewakili metode tersebut adalah Linimasa, permainan kartu dengan konsep pelajaran sejarah Indonesia, terutama sejarah kemerdekaan (Sumarno, 2017). Tujuan dibuatnya permainan ini adalah untuk menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan meningkatkan interaksi sosial para pelajar mengingat hal itu sudah mulai berkurang (Sumarno, 2017). Apalagi, sejak pandemi, pelajar jadi lebih sering bermain atau belajar sendiri dengan gawainya masing-masing. Momentum pelajar yang beralih dari pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka di sekolah kiranya menjadi momen yang pas dan dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan mempopulerkan kembali permainan kartu ini.

Permainan kartu Linimasa ini memiliki visual komponen yang terdiri dari elemen desain, ikon, dan ilustrasi peristiwa-peristiwa sejarah, serta tulisan pada kartu,

buku petunjuk, dan kemasan. Sayangnya, terdapat beberapa permasalahan dalam visual komponen kartu tersebut. Hal ini memerlukan analisis mendalam agar dapat mengidentifikasi masalah secara spesifik. Dengan analisis tersebut, penulis berharap dapat menawarkan solusi desain yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan visual yang ada pada permainan kartu Linimasa.

KAJIAN TEORI

Menurut *Oxford Dictionary* permainan kartu adalah permainan yang menggunakan kartu, sedangkan permainan papan adalah permainan yang melibatkan pergerakan objek di sekitar papan. Meskipun memiliki definisi yang berbeda, tetapi telah disepakati bahwa permainan kartu dianggap sebagai permainan papan karena memiliki karakteristik yang serupa (Sargeantson, 2022). Dalam praktiknya, penggunaan kata *board game* juga sering digunakan sebagai sinonim dari kata *tabletop game* atau permainan atas-meja yang meliputi semua permainan yang dapat dimainkan di atas meja, termasuk permainan kartu, permainan dadu, dan permainan *roleplay* (Woods, 2012).



Gambar 1 Tiga aspek dasar pada permainan papan. (Sumber: Beltrami, 2020)

Dalam permainan papan, ada tiga aspek yang menjadi fondasi utama, yaitu komponen, tema, dan mekanik (Beltrami, 2020). Komponen, yaitu aspek yang dapat kita lihat dan sentuh secara konkret, misalnya berupa kartu permainan. Tema, yaitu *emotional content* atau koneksi yang muncul dan dirasakan ketika berinteraksi dengan komponen berdasarkan cerita yang ada dalam permainan dan dibantu dengan visual komponennya. Mekanik, yaitu sistem, aturan, atau cara kerja permainan yang mengatur interaksi antara pemain terhadap komponen dan pemain terhadap pemain lainnya. Dalam perancangan permainan papan, tiga aspek ini penting untuk diperhatikan dan dijaga kesinambungannya agar sebuah permainan bisa berjalan dengan baik (Beltrami, 2020). Artinya, visual komponen permainan papan tentunya berpengaruh terhadap aspek tema dan aspek mekaniknya. Dengan kata lain, visual dari komponen tersebut bukan hanya dirancang untuk menarik perhatian, melainkan juga harus bisa mendukung mekanika permainan dan menyentuh emosional pemain sehingga mereka dapat merasakan pengalaman bermain yang menyenangkan.

METODOLOGI

Pengumpulan data primer dilakukan dengan dua metode, yaitu *usability testing* dan *artifact analysis*. *Usability testing*, di mana penulis akan melakukan observasi saat permainan dimainkan oleh kelompok orang yang berbeda. Dalam metode ini, dilakukan pengamatan terhadap 3 kelompok orang yang terdiri dari 3-4 pemain dengan rentang usia 17-22 tahun. Sebelum bermain, pemain dipersilakan untuk membaca buku petunjuknya terlebih dahulu. Jika mereka kesulitan untuk memahaminya, barulah dijelaskan secara langsung. *Artifact Analysis*, yaitu menganalisis artefak desain eksisting (Martin & Hanington, 2012). Analisis tersebut meliputi permasalahan *form*, *form-content*, dan *form-context*.

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara *document analysis*, yaitu prosedur sistematis untuk meninjau dokumen (Bowen, 2009), mengenai permainan kartu Linimasa dengan sumber informasi yaitu video yang dapat diakses dengan memindai *barcode* pada kemasan dan artikel di internet.

PEMBAHASAN

Document Study



Gambar 2 Permainan kartu Linimasa. (Sumber: Penulis, 2022)

Linimasa merupakan permainan kartu yang diterbitkan pada tahun 2018 oleh Mechanimotion Entertainment. Permainan ini dirancang oleh Adhicipta R. Wirawan, S.E., M.A., Ak., pendiri perusahaan Mechanimotion Entertainment dan merupakan seorang *professional game designer* sejak tahun 2012 hingga saat ini. Adhicipta terinspirasi untuk membuat permainan ini karena melihat putranya yang saat itu sedang duduk di bangku kelas 4 SD mendapat nilai buruk dalam mata pelajaran sejarah. Setelah mengetahui hal itu, ia pun melakukan riset dan mencari beberapa referensi hingga akhirnya berhasil merancang dan mengembangkan permainan kartu Linimasa. Dengan begitu, permainan ini dibuat agar pelajar –

seperti putranya pada saat itu – bisa bermain sambil belajar mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia dengan cara yang seru, mudah, dan menyenangkan. Permainan ini juga telah melalui uji coba yang cukup panjang selama tahun 2015-2018 yang melibatkan para guru dan siswa tingkat SD-SMP (Wirawan, 2018).

Tema

Pada dasarnya, permainan kartu Linimasa adalah permainan kartu yang bertemakan sejarah Indonesia, terutama sejarah kemerdekaan. Namun, seiring berjalannya waktu, Linimasa sedang direncanakan untuk membuat seri lainnya seperti Kerajaan Indonesia, musik, flora, dan fauna. Linimasa sendiri merupakan gabungan dari kata 'lini' yang berarti garis dan 'masa' yang berarti waktu karena permainannya banyak berhubungan dengan garis waktu terjadinya suatu peristiwa (Sumarno, 2017).

Komponen

Komponen permainan ini terdiri dari kotak kemasan, buku petunjuk 16 halaman, 20 Kartu Peristiwa, 20 Kartu Tokoh, 4x3 Kartu Pemain, dan 4 Kartu Juara/Salah



Gambar 3 Komponen permainan kartu Linimasa. (Sumber: Penulis, 2022)

Mekanik

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-4 orang dan memungkinkan juga untuk dimainkan sendiri. Durasi permainan kira-kira 15 menit. Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja dengan minimal usia di atas 3 tahun. Terdapat tiga cara bermain permainan kartu Linimasa, yaitu Linimasa Tautan Tokoh, Linimasa Memori Waktu, dan Linimasa Kalayuda. Tentunya, setiap cara bermain memiliki objektif yang berbeda. Pada Linimasa Tautan Tokoh, para pemain harus menebak urutan peristiwa. Pada Linimasa Memori Waktu, para pemain harus memasang Kartu Peristiwa yang telah terbuka dengan Kartu Tokoh yang tertutup dengan cara mengingat posisi Kartu Tokoh yang ada. Pada Linimasa Kalayuda, setiap pemain diminta untuk menyusun Kartu Peristiwa yang mereka pegang dengan benar (Sumarno, 2017).

Usability Testing / Playtesting



Gambar 4 Dokumentasi saat melakukan *usability testing*. (Sumber: Penulis, 2022)

Berikut ini adalah permasalahan yang ditemukan berdasarkan pengamatan / *usability testing* yang telah dilakukan dan hasil wawancara singkat terhadap para pemain:

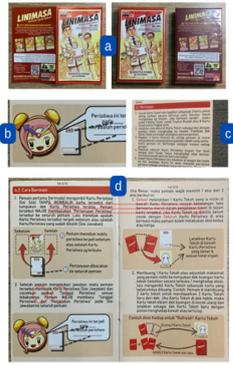
No	Permasalahan dari Sudut Pandang Pemain	Permasalahan berdasarkan Teori Desain
1	Pemain kesulitan membaca dan memahami buku petunjuknya.	<i>Legibility & Readability</i> , tulisan sulit terbaca. <i>Proximity</i> , jarak-jarak antar elemen, antar tulisan, serta antara tulisan dan elemen kurang diperhatikan.
2	Pemain sulit membedakan beberapa Kartu Tokoh dan Kartu Peristiwa karna gambar yang mirip.	<i>Similarity</i> , banyak ilustrasi yang memiliki kesamaan bentuk wajah sehingga sulit untuk dibedakan.
3	Ada beberapa Kartu Peristiwa yang tidak menonjolkan tokoh utamanya sehingga sulit bagi pemain untuk mengidentifikasi pasangan Kartu Tokoh & Kartu Peristiwa.	<i>Similarity</i> , banyak ilustrasi yang memiliki kesamaan bentuk wajah sehingga sulit untuk dibedakan.
4	Tokoh di tengah pada Kartu Pemain dirasa kurang diperlukan.	<i>Functionality</i> , desainnya tidak sesuai dengan fungsinya dan menimbulkan ambiguitas.
5	Kartu Juara/Kartu Salah juga dirasa kurang diperlukan dalam permainan.	Functionality, desainnya tidak berhasil dalam menunjukkan fungsi / esensi dari kartu tersebut.

Artifact Analysis

Pada metode ini, penulis menganalisis visual setiap komponen yang ada untuk dapat mengidentifikasi permasalahannya.

Tabel 1 Hasil analisis berdasarkan metode *artifact analysis*. (Sumber: Penulis, 2022)

No	Nama & Foto Artefak	Analisis Permasalahan
1	<p data-bbox="304 510 512 539">Kotak Kemasan</p>  <p>The images show the front cover (a), back cover (b), and a card game illustration (c) for the 'Linimasa' game. The front cover features a cartoon illustration of two men in suits. The back cover contains text and a QR code. The card game illustration shows a historical scene with figures in traditional attire.</p>	<p data-bbox="751 510 1278 678">Terdapat permasalahan tentang ambiguitas terhadap <i>hierarchy</i>, <i>legibility</i> & <i>readability</i> yang minim, <i>similarity</i> dalam ilustrasi, <i>unity</i> dalam komponen, yang disebabkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="799 707 1246 947">a. Elemen desain, baik gambar maupun tulisan, terlihat sangat padat/penuh yang disebabkan oleh tata letak yang kurang baik dan ukuran <i>typeface</i> yang hampir setara sehingga hierarkinya juga tidak jelas. <li data-bbox="799 976 1262 1144">b. Ada setidaknya 5 <i>typeface</i> yang digunakan pada desain kotak kemasan dan hal itu membuat antar tulisan terlihat tidak menyatu dan harmonis. <li data-bbox="799 1173 1246 1368">c. Ilustrasi pada <i>cover</i> hanya mengambil salah satu ilustrasi pada Kartu Peristiwa sehingga kurang merepresentasikan permainan Linimasa secara keseluruhan.

2	<p>Buku Petunjuk</p>  <p>android, dimana pemain dapat menggunakan Augmented Reality (AR) to cara men-scan Kartu Tokoh n atau mengumun sesuai jumlah bebasPemain o dibawahnya. am setiap giliran</p>	<p>Terdapat permasalahan tentang ambiguitas terhadap <i>hierarchy</i>, <i>legibility</i> & <i>readability</i> yang minim, <i>similarity</i> dalam ilustrasi, <i>unity</i> dalam komponen, yang disebabkan:</p> <ol style="list-style-type: none">Halaman <i>cover</i> dan belakang buku petunjuk memiliki visual yang sama persis dengan kemasannya dan membuatnya terlihat monoton.Keberadaan ikon jam sebagai karakter yang sedang memberikan penjelasan menjadi janggal dan seperti tidak menyatu dengan elemen lainnya.Margin yang terlalu rapat dengan pinggir bidang.Banyak permasalahan tipografi yang ditemukan pada buku petunjuk ini, di antaranya:<ul style="list-style-type: none"><i>Baseline</i> yang tidak rata.Banyaknya <i>river</i>.<i>Typeface</i> yang digunakan pada paragraf panjang tidak ada tebal tipis sehingga bacaan terlihat monoton.<i>Leading typeface</i> yang terlalu rapat membuat tulisan terlihat terlalu berat/padat.Terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan, kata tidak baku, atau penulisan kata dalam bahasa asing yang tidak dimiringkan (<i>italic</i>).
---	--	---

<p>3</p>	<p>Kartu Peristiwa</p>   	<p>Terdapat permasalahan <i>similarity</i> & <i>readability</i> yang disebabkan oleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> Terdapat beberapa ilustrasi yang mirip sehingga sulit dibedakan. Ada ilustrasi yang kurang menggambarkan peristiwanya dan tidak menunjukkan tokoh utamanya. <i>Leading</i> pada keterangan peristiwa yang kecil, bahkan ada <i>ascender</i> dan <i>descender</i> yang menabrak.
<p>4</p>	<p>Kartu Tokoh</p>    	<p>Terdapat permasalahan <i>similarity</i>, <i>legibility</i>, <i>readability</i> yang disebabkan oleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> Terdapat beberapa ilustrasi yang sangat mirip sehingga sulit dikenali dan dibedakan. Ilustrasi tokoh sangat monoton dan kurang menonjolkan identitas dari tokoh tersebut. Tidak ada alasan yang jelas mengenai penggunaan <i>pattern</i> ikon garuda pada latar kartu. <i>Typeface</i> tulisan nama pada Kartu Tokoh merupakan <i>typeface</i> yang berbeda lagi dari 5 <i>typeface</i> yang ada di kotak kemasan dan buku petunjuk. <i>Leading</i> pada keterangan tokoh yang kecil, bahkan ada <i>ascender</i> dan <i>descender</i> yang menabrak.

<p>5</p>	<p>Kartu Pemain</p> 	<p>Terdapat permasalahan <i>functionality</i>, yang disebabkan oleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tokoh di tengah menjadi rancu ketika diletakkan di atas Kartu Tokoh / Kartu Peristiwa yang tidak ada hubungannya dengan tokoh tersebut. Silang di belakang ilustrasi tokoh membuat adanya kesan negatif terhadap tokoh. Ikon garuda seperti ditaruh sebagai pengisi sudut tanpa adanya makna tertentu yang signifikan. Bentuk bidang yang persegi panjang juga sepertinya kurang fungsional karena hanya diisi pada bagian depan (benar) hanya diisi ikon garuda tanpa ada makna, sedangkan pada bagian belakang (salah) hanya ada ikon silang yang memenuhi latar.
<p>6</p>	<p>Kartu Juara/Kartu Salah</p> 	<p>Terdapat permasalahan <i>functionality</i>, yang disebabkan oleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fungsi dari Kartu Juara/Kartu Salah terlihat tidak esensial. Jika untuk menunjukkan kesalahan, sudah bisa diwakilkan dengan menghitung jumlah Kartu Pemain yang terdapat ikon silang. Jika untuk menunjukkan urutan menang, rasanya tidak sulit untuk menghafal urutan pemain yang menang karena hanya ada 4 orang. Jika hanya sebagai hadiah / <i>reward</i>, maka perlu dibuat lebih menarik atau bentuk yang berbeda dari kartu lainnya supaya pemain merasa spesial setelah mendapatkannya. Ilustrasi 4 tokoh juga terlihat kurang esensial untuk diletakkan pada kartu ini.

7	<p>Keseluruhan Komponen</p> 	<p>Terdapat permasalahan <i>unity</i>, yang disebabkan oleh konfigurasi yang berbeda-beda dari masing-masing komponen dan tidak dibuat berdasarkan alasan tertentu, serta tidak berhasil merepresentasikan atau mencerminkan narasi dari permainan.</p>
---	---	---

SIMPULAN & REKOMENDASI

Metode belajar sambil bermain dapat menjadi alternatif untuk menggantikan metode *Rote Learning* dalam mempelajari sejarah dan Linimasa hadir sebagai salah satu permainan yang cukup baik untuk mendukung metode tersebut. Dalam permainan ini, terdapat beberapa permasalahan visual yang dapat mempengaruhi aspek tema dan aspek mekanik permainan.

Permasalahan visual tersebut akhirnya dapat diidentifikasi dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data primer dan sekundernya. Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan *usability testing* dan *artifact analysis*, sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan dengan melakukan *document study*. Hasil dari analisis yang dilakukan adalah permainan kartu Linimasa memiliki permasalahan visual yang meliputi masalah *form*, *form-content*, dan *form-context*. Permasalahan *form*, misalnya tipografi yang tidak sesuai dengan prinsip-prinsipnya, tata letak yang kurang baik sehingga hierarkinya terganggu, dan ilustrasi yang monoton. Permasalahan *form-content*, misalnya ilustrasi yang tidak representatif. Permasalahan *form-context*, misalnya konfigurasi yang berbeda-beda dari masing-masing komponen dan tidak dibuat berdasarkan alasan tertentu, serta tidak berhasil merepresentasikan atau mencerminkan narasi dari permainan.

Dapat disimpulkan bahwa analisis ini merupakan hal yang penting untuk dilakukan agar dapat mengidentifikasi masalah visual yang ada dalam permainan kartu Linimasa. Adanya analisis ini juga membuktikan bahwa memang diperlukan perancangan ulang visual permainan kartu Linimasa guna mendukung mekanika permainan (aspek mekanik) dan hubungan emosional pemain terhadap komponen-komponennya (aspek tema). Tahapan yang dapat dilakukan selanjutnya adalah melengkapi data primer dengan melakukan wawancara dengan perancang permainan dan mulai mencari dan menemukan ide-ide atau solusi desain, mengembangkannya, mengevaluasi, dan menentukan solusi terpilih, serta menyempurnakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beltrami, D. (2020). A Board Game Design Process: A Game is a System. Diakses 25 September 2022, dari <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>
- Bowen, Glenn A. (2009). 'Document Analysis as a Qualitative Research Method', *Qualitative Research Journal*, vol. 9, noU. 2, pp. 27-40
- Damara, D. (2012). Metode Bermain Sambil Belajar. *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Watuagung 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*, 8.
- Indo, B. (2012). Rapuhnya Sejarah di Mata Generasi Muda. Diakses 3 Oktober 2022, from <https://www.umm.ac.id/en/opini/rapuhnya-sejarah-di-mata-generasi-muda.html>
- Martin, Bella, and Bruce Hanington. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Nur, F. A. (2018). Tinjauan Tentang Metode Rote Learning. *Perbandingan Efektivitas Metode Rote Learning dan Metode Efektif Efisien dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca AL-Qur'an sesuai Ilmu Tajwid di SMP Negeri 3 Surabaya*
- Sargeantson, E. (2022). Are card games considered board games? Diakses 25 September 2022, dari <https://mykindofmeeple.com/are-card-games-considered-board-games/>
- Siboro, A. (2010). 'Saya ini 21 Tahun dicekal' - Wawancara Abdul Haris Nasution. Diakses 3 Oktober 2022, from <http://adesiboro.weebly.com/ah-nasution.html>
- Sumarno, J. T. (2017). Linimasa Card Game Belajar Sejarah dan Interaksi sosial. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2017/Linimasa-Card-Game-Belajar-Sejarah-dan-Interaksi-Sosial/>
- Team, B. (2022). Why Rote Memory Doesn't Help You Learn. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.betterhelp.com/advice/memory/why-rote-memory-doesnt-help-you-learn/>
- Wirawan, A. R. (2018). *Mekanima Inspira Nagara: Di Balik Pembuatan Linimasa card game - Permainan Edukasi sejarah Indonesia*. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.youtube.com/watch?v=sAjyxhcb8rg&list=PLCUntZ-kM1Zf2gqNu5Fe3Zg8D8UWffq8T&index=5>
- Woods, S. (2012). EUROGAMES: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games