

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG UNSUR BENTUK KARAKTERISTIK
CANDI BOROBUDUR DAN CANDI PRAMBANAN



PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

PENGESAHAN

Jurnal untuk tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG UNSUR BENTUK CANDI BOROBUDUR DAN CANDI PRAMBANAN** oleh Gilang aditya Murti, NIM 1012010024 Program Study Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah di sahkan oleh Ketua Program Study Desain Komunikasi Visual pada Mei 2016

Ketua Program Studi. DKV

Drs.Hartono Karnadi. M.Sn.
NIP.196502091995121001



ABSTRAK

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Tentang unsur bentuk Karakteristik Candi Borobudur dan Candi Prambanan.

Indonesia merupakan negara yang kaya raya akan kekayaan alam dan budaya. Salah satunya adalah bangunan-bangunan kebudayaan agama dari zaman dulu yang telah sampai pada zaman kita sekarang, disebut dengan candi. Bangunan tersebut sangat di sakralkan, karena adalah tempat untuk memuliakan orang-orang tertentu yang telah wafat.

Perancangan kali ini akan membahas *board game* (permainan papan) sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, yang komunikatif dan informatif kepada masyarakat khususnya kepada generasi muda Indonesia. karena generasi muda saat ini cenderung belum terlalu dekat mengenal aset budaya dan peninggalan sejarah candi Indonesia.

Selain karena kurangnya materi, metode serta media yang tepat dalam penyampaian pada lingkungan pendidikan dan masyarakat, media pengenalan berupa *board game* dipilih karena diperkirakan menjadi media yang tepat untuk menuntun proses belajar dan pengenalan melalui permainan yang menyenangkan, dimana dalam proses penyampaian dan pemahaman sebuah konten dapat diterima oleh setiap pemainnya secara alami bahkan tanpa mereka sadari. Terlebih lagi selama proses bermain audiens tidak merasa tertekan saat melakukannya.

Perancangan *board game* ini berjudul "*Temple battle*" menerapkan *genre battle strategy* yang dipadukan dengan konsep candi. Dari format dan sistem *board game* ini setiap pemain akan terlibat komunikasi dan interaksi intens bersama pemain lainnya serta setiap pemain akan mengetahui unsur-unsur karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan melalui objektif utama permainan yang terdapat pada setiap kartu-kartunya yang akan menampilkan bentuk-bentuk visual dari objek candi disertai nama dan deskripsi singkat dari objek yang ditampilkan.

Kata kunci: *Board game*, Edukasi, candi Borobudur, candi Prambanan.

A. Pendahuluan

1. Latar belakang

Seiring berjalannya waktu dan zaman, teknologi berkomunikasi semakin canggih dalam mendampingi masyarakat di kehidupan sehari-hari. Bahkan masyarakat mulai terlena akan inovasi-inovasi tersebut yang sudah merambah ke banyak jenis, mulai dari gadget seperti tab dan android yang sudah hampir dimiliki setiap masyarakat dari anak-anak dan dewasa. Juga perkembangan teknologi dari banyak platform media permainan seperti game online, console dan apps. Masyarakat yang terlena akan kecanggihan mulai memudahkan interaksi dan komunikasi secara langsung dan asik dengan lingkup personalnya masing-masing. Mereka yang terbiasa dengan kecanggihan teknologi cenderung pasif dalam berinteraksi langsung terutama generasi muda. Untuk perkembangan ranah platform game seperti console dan game online mulai dicap oleh para orang tua pada umumnya sebagai pembawa dampak negatif dan adiktif kepada anak-anaknya. Maka dari itu perancangan board game ini akan menjadi solusi demi menanggapi fenomena seperti di atas, board game yang dibalut konten candi Borobudur dan candi Prambanan ini berfungsi untuk membimbing generasi muda agar mereka mengenal lebih dekat candi Borobudur dan candi Prambanan dari sudut pandang bentuk karakteristiknya sebagai dua candi terbesar yang dimiliki Indonesia yang mewakili peradaban Hindu dan Buddha. Board game ini menjadi alternatif media edukasi dimana generasi muda saat ini cenderung kurang tertarik atas buku-buku teks tentang materi candi Borobudur dan Prambanan, kebanyakan buku-buku candi yang tersedia saat ini juga diketahui buku-buku terbitan lama. Maka media board game ini diharapkan menjadi media edukasi yang tepat dan komunikatif untuk menyampaikan pembelajaran dan pengenalan dari kedua candi tersebut sebagai bekal pengetahuan dan pembentukan karakter atas pemahaman mereka terhadap objek sejarah budaya tanah air. serta mampu menyatukan generasi muda agar mereka merasakan

sensasi berinteraksi serta bersosialisasi langsung saat bermain bersama melalui media board game ini.

2. Rumusan dan Tujuan

Bagaimana merancang *board game* sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, yang kepada masyarakat khususnya kepada generasi muda Indonesia.

Merancang sebuah *board game* dengan konsep yang dapat memperlihatkan dan memperkenalkan *board game* sebagai media edukasi tentang unsur bentuk karakteristik candi Borobudur dan candi Prambanan, dalam bentuk visual dan didukung dengan mekanisme permainan kepada target audiens, secara informatif dan komunikatif sehingga menarik untuk dimainkan juga mudah untuk dipahami semua kalangan, terutama generasi muda.

3. Metode Pengumpulan data dan analisis

a) Metode pengumpulan data

akan menunjukkan bagaimana cara yang ditempuh untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, seperti data verbal dan visual yang berkaitan dengan candi Jawa Tengah yang dipilih dan teori *board game*. Metode Pengumpulan data diperoleh dengan metode riset lapangan dan studi pustaka maupun literatur untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan karena perancangan *board game* ini mengandung unsur bentuk, dan karakteristik candi Indonesia. Setelah data verbal dan visual terkumpul maka selanjutnya akan diidentifikasi, analisis, dan Tahap berikutnya adalah tahap proses produksi. dalam tahap ini data visual sangat diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang ilustrasi yang baik dan dapat menarik perhatian *Audience* dalam penerapan pada *Board game*. Selain dari riset lapangan Data visual ini juga bisa didapatkan dari studi gambar-gambar yang berhubungan

dengan candi-candi Indonesia baik itu berasal dari buku maupun Internet yang berhubungan dengan tema dan konsep yang diangkat.

b) Metode analisis

Metode analisis yang dipakai dalam penelitian perancangan ini yaitu adalah 5W + 1H :

1) What (Apa)

Perancangan berupa Board game adaptasi bentuk dan karakteristik candi Borobudur dan Prambanan yang bernama Temple Battle. Tujuan utama perancangan ini adalah memberikan media permainan edukasi yang menarik untuk memperkenalkan kepada generasi muda tentang bentuk-bentuk karakteristik candi Prambanan dan candi Borobudur sebagai aset budaya Indonesia. agar mampu membuat mereka mengenal lebih dalam dan membangkitkan daya tarik mereka terhadap objek budaya candi Indonesia sekaligus untuk membangun wawasan, pengetahuan dan kecintaan mereka terhadap aset budaya tanah air.

2) Why (Kenapa)

Ketertarikan generasi muda untuk mengenal objek budaya yang termasuk salah satunya adalah candi di Indonesia sangatlah minim. kemudian terbatasnya media edukasi yang tepat dan menarik untuk menyampaikan materi pendidikan tentang objek budaya tersebut. Kurangnya minat membaca buku tentang pengenalan objek budaya candi Indonesia dari anak-anak dan generasi muda masa kini. Perancangan board game ini bertujuan untuk memperkenalkan ciri khas karakteristik candi-candi terbesar di Indonesia kepada audiens agar mereka dapat mengenal lebih dekat.

3) When (Kapan)

Pada masa sekarang, dimana buku tentang pengenalan

tentang candi- candi Indonesia tidak terlalu menarik minat generasi muda masa kini, minimnya media edukasi yang tepat dan dimana saat ini juga industri board game Indonesia sedang dalam masa perkembangannya.

4) *Where* (Dimana)

Pernacangan ini ditargetkan Di Indonesia sebagai negara tanah air yang merupakan tempat dimana candi-candi yang dikenalkan itu berada sebagai aset budaya milik tanah airnya.

5) *Who* (Siapa)

Karena mampu untuk dimainkan semua kalangan, Perancangan ini ditargetkan Seluruh masyarakat Indonesia, terutama kepada generasi muda yang dapat memainkan perancangan board game ini mulai dari usia 14 tahun hingga dewasa, karena anak-anak mulai di usia 14 tahun sudah memiliki daya tangkap yang cukup untuk dapat menerima dan memahami system permainan board game ini. Juga tidak menutup kemungkinan untuk ditujukan juga kepada orang tua agar dapat memberikan permainan yang berkualitas dan mendidik untuk anak-anaknya.

6) *How* (Bagaimana)

Bila biasanya buku tentang pengenalan candi hanya memberi pemahaman dengan penuh teks, maka perancangan ini akan menyampaikan pengenalan unsur bentuk karakteristik candi melalui cara adaptasi visual yang menarik, kemudian deskripsi singkat yang dikemas dalam kesatuan metode dan mekanisme permainan yang menyenangkan.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Pembahasan

a. Konsep kreatif

Perancangan *board game* ini akan menyajikan pengenalan dari unsur bentuk karakteristik candi Prambanan dan candi Borobudur yang nanti akan disertai juga dengan nama berikut juga deskripsi asli atas bentuk-bentuk dan unsur dasar yang akan diadaptasikan menjadi wujud baru yang unik. Sedangkan *genre Action Battle* yg diterapkan dalam mekanisme *boardgame* ini bertujuan agar audiens dapat memahami permainan dengan mudah, karena *game* dengan *genre action* tergolong sederhana dan mudah dimengerti untuk segala kalangan karena tidak membutuhkan banyak waktu untuk difahami juga tidak mengandung banyak deskripsi teks di dalam *game* nya. *Genre action battle* juga sangat digemari anak-anak dan tidak mudah membuat bosan meskipun dimainkan berkali-kali, bahkan semakin seru bila dimainkan dengan banyak orang dan teman-teman baru, selanjutnya *board game* ini akan disajikan dengan visual yang menarik bergaya kartun 2D.

b. Strategi Kreatif

Tidak banyak generasi muda yang mengenali seluk beluk bentuk dan karakteristik candi Prambanan dan Borobudur sebagai candi Hindu dan Buddha terbesar yang dimiliki Indonesia sebagai aset budaya, sebagian besar hanya mengetahui candi dari tampak luarnya saja sebagai tempat wisata. Juga ditambah dengan kurangnya minat generasi muda untuk membaca buku yang berkaitan dengan pengenalan atas unsur-unsur objek budaya tersebut. Maka untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan sebuah

metode dan media edukasi yang komunikatif, yaitu melalui permainan *board game* yang menarik dan menyenangkan untuk audiens, di dalam perancangan *board game* ini para audiens akan mengenal bentuk dan karakteristik sebuah candi mulai dari tingkatan bangunan, arca, relief serta istilah-istilah yang digunakan dalam menamakan objek dan bentuk-bentuk bangunan pada candi, seperti kala, simbar, stupa, lingga, yoni, relung dll. Berikut juga keterangan dimana lokasinya berada dan disertai deskripsi singkat atas keterangan dari bentuk objek, relief dan ornamen yang diambil.

Ketika bermain bersama, para pemain akan melakukan proses belajar tentang pengenalan dan pemahaman atas bentuk karakteristik candi tersebut secara sadar maupun tidak sadar, melalui berbagai aturan dan mekanisme permainan saat permainan tersebut berlangsung.

c. Media utama

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah *board game* dan berbagai macam konten utama di dalamnya yang akan menentukan proses dari permainan yaitu :

1) Papan (*Board*)

Di atas papan permainan ini akan terdapat berbagai tanda visual seperti ilustrasi dan simbol. yang lebih utama lagi adalah di papan permainan ini akan menampilkan dua Foto dan profil dan pengenalan sekilas tentang candi Borobudur dan candi Permanbanan. Konsep visual yang akan diterapkan untuk papan permainan ini adalah altar arena tempat dimana candi-candi sakti yang sempurna berdiri. Karena di atas papan bermain tersebut nantinya akan menjadi tempat ditaruhnya kartu-kartu *part* yang sudah digabungkan menjadi satu dan kartu candi sakti yang telah sempurna. Dengan konsep altar arena tersebut papan permainan ini akan memperlihatkan motif-motif relief candi di setiap sisinya.

2) Kartu

Kartu adalah Konten utama yang akan menyampaikan pengenalan bentuk dan karakteristik dari candi Borobudur dan Prambanan secara visual. Mulai dari kartu part, kartu trick dan kartu Candi sakti akan disertai keterangan dan deskripsi singkat tentang relief atau bentuk-bentuk candi yang ditampilkan dan yang diadaptasikan dalam kartu. Setiap kartu juga akan disertai penjelasan dan fungsinya masing-masing dalam permainan, juga didukung dengan tata letak dan icon yang membantu pemain agar lebih cepat memahami intruksi dan penjelasan. Sedangkan bagian belakang kartu akan memiliki alternatif warna merah dan biru sebagai pembeda antara kartu trick, kartu part dan kartu Candi sakti, *layout* belakang kartu juga akan dihiasi relief dan motif candi dan juga disertai logo *temple battle*.

3) Token Koin (*Magic point*)

Karena *genre board game* ini adalah *Action Battle* dibutuhkan status *point* untuk menentukan menang atau kalahnya para pemain, status poin yang digunakan di dalam permainan ini adalah *magic poin* yang menyesuaikan dengan cerita dari permainan board game ini. maka dari itu media yang cocok dan cukup simple sebagai penanda adalah *token koin*, disain bagian depan dari token koin ini akan menampilkan visual berupa magic ball menyala berwarna biru dihiasi frame dan bagian belakangnya akan terdapat tanda x sebagai penanda saat dibalik, apabila magic point tersebut telah diserang dan hilang. *Magic point* akan dibagikan sebelum permainan dimulai yang akan diberikan kepada setiap pemain dengan jumlah tertentu dan sama rata, untuk dipertahankan selama permainan. maka dari itu *Magic point* dalam permainan *board game* ini sangat berperan penting sebagai penanda menang atau kalahnya setiap pemain.

4) Dadu

Dadu adalah konten *property* yang mendukung aturan, mekanisme dan sistem permainan. Dalam permainan ini Dadu akan dibuat persegi akan tetapi total angka yang ada di setiap sisinya hanya 1 - 3 Yang akan berperan kuat sebagai penentu jumlah langkah atau hak perolehan dari setiap pemain saat permainan berlangsung. Dan untuk memperkuat konsep media yang akan digunakan untuk dadu adalah batu kali yang dibentuk dan ukiran angka di setiap sisinya.

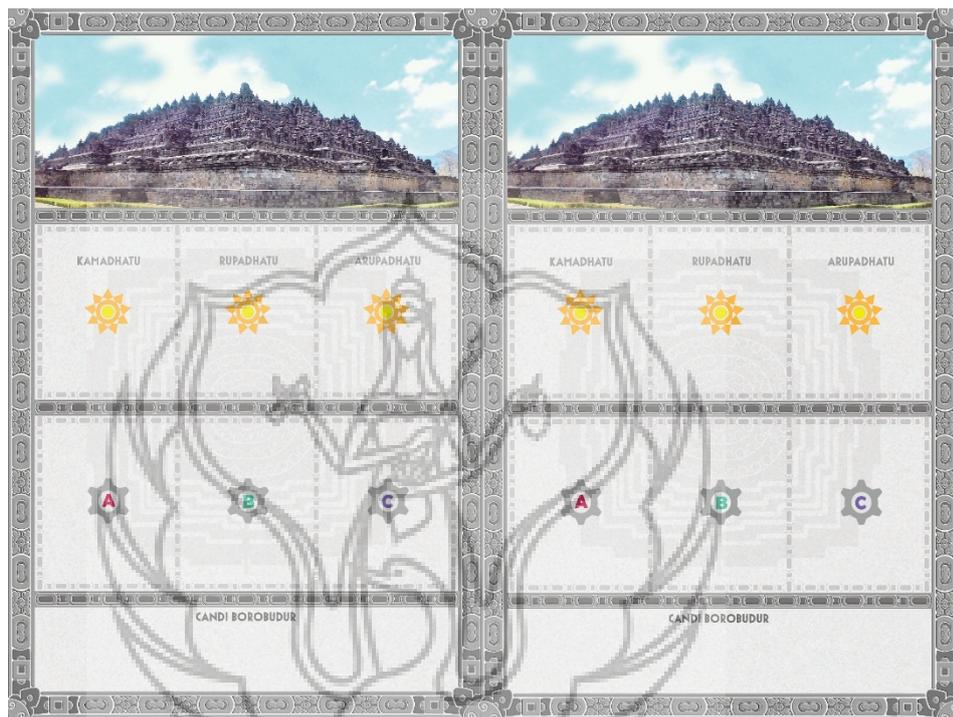
5) Pion karakter

Pion sebagai intrepentasi karakter dalam cerita *board game* “*Temple Battle*”. Pion ini akan ditaruh berdampingan dengan papan permainan, dan akan berada di sisi salah satu pemain yang memperolehnya apabila mendapat kesempatan tertentu. Pion ini akan menampilkan karakter jin bernama Vajra sesuai dengan cerita, Vajra akan memiliki peran dan fungsi selama permainan berlangsung. Setiap pemain yang mendapatkan kondisi mendapatkan pion vajra akan memiliki hak-hak dan kesempatan khusus selama permainan berlangsung. Pion ini akan menggunakan bahan akrilik yang ringan dengan ukuran yang efisien agar mudah digerakan.

6) Buku Petunjuk (*Rule Book*)

Buku petunjuk akan dirancang dengan media informasi dan deskripsi yang akan didukung dengan icon-icon, simbol dan ilustrasi untuk menuntun setiap orang agar lebih mudah dan cepat memahami intruksi dan aturan dalam permainan ini, buku petunjuk ini kan memberikan penjelasan secara keseluruhan mulai dari jenis kartu, aturan dan cara bermain sampai menentukan kondisi menang dan kalah. *Layout* dan gaya visual dalam perancangan buku petunjuk ini akan menyesuaikan dengan konsep game ini secara keseluruhan, mulai dari menampilkan konten visual bentuk-bentuk bangunan candi dan relief-relief lainnya sebagai hiasan layout.

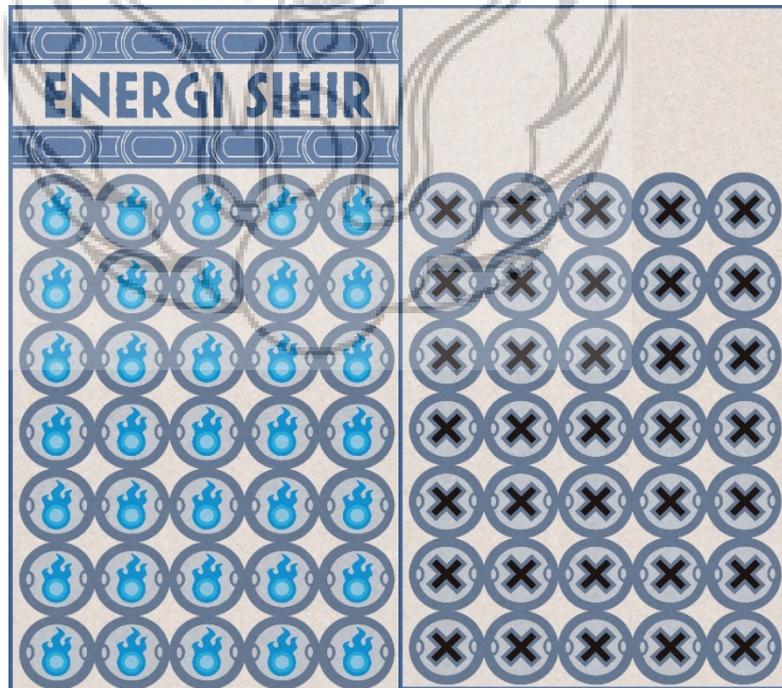
2. Hasil Penelitian



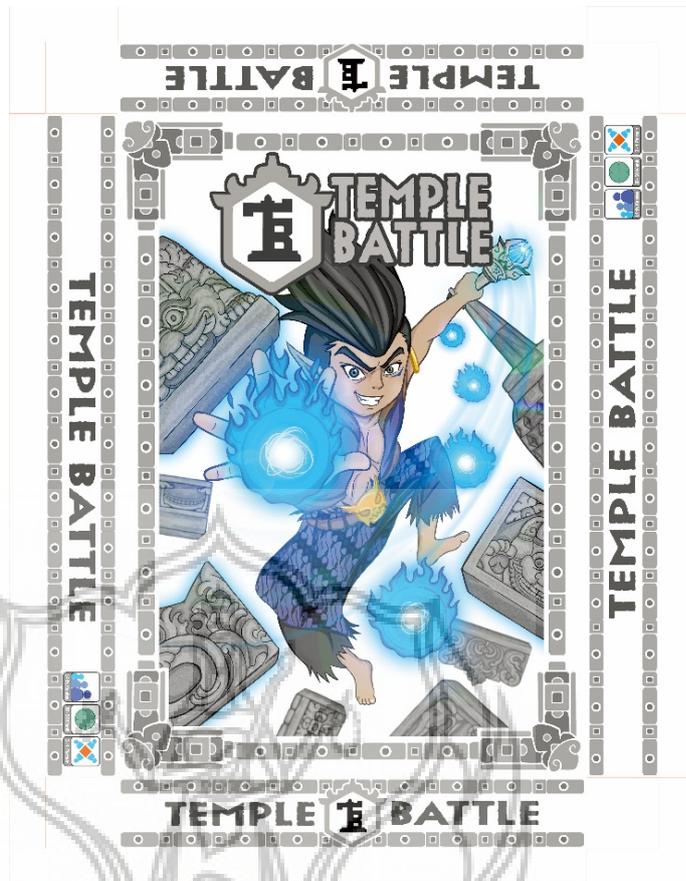
Gambar: 4.140 : Papan permainan



Gambar: 4.140 : Dadu dan Pion



Gambar: 4.158 : Token Poin



Gambar: 4.138 :Kemasa Bagian depan



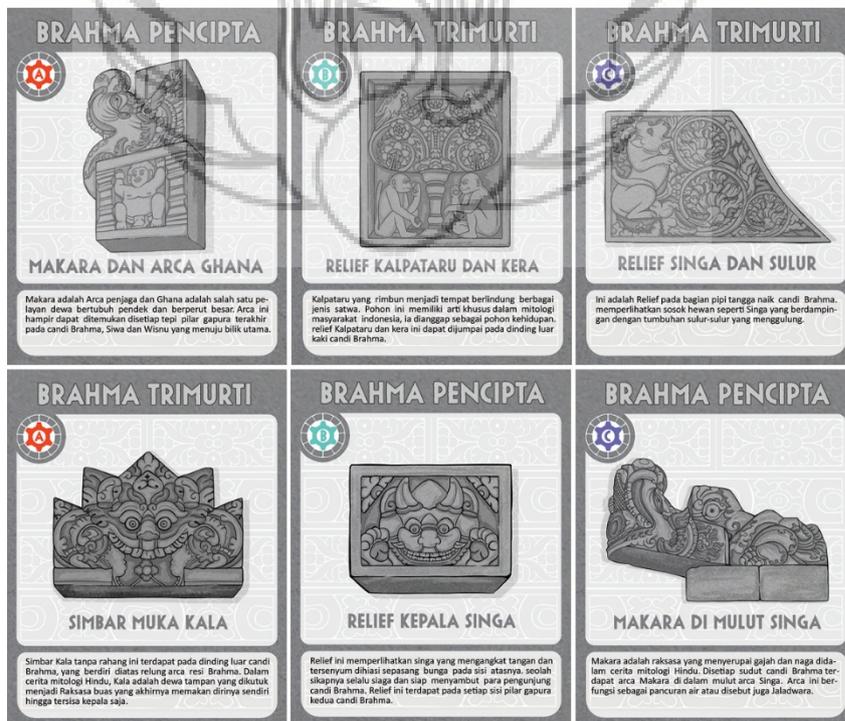
Gambar: 4.138 :Kemasa Bagian depan



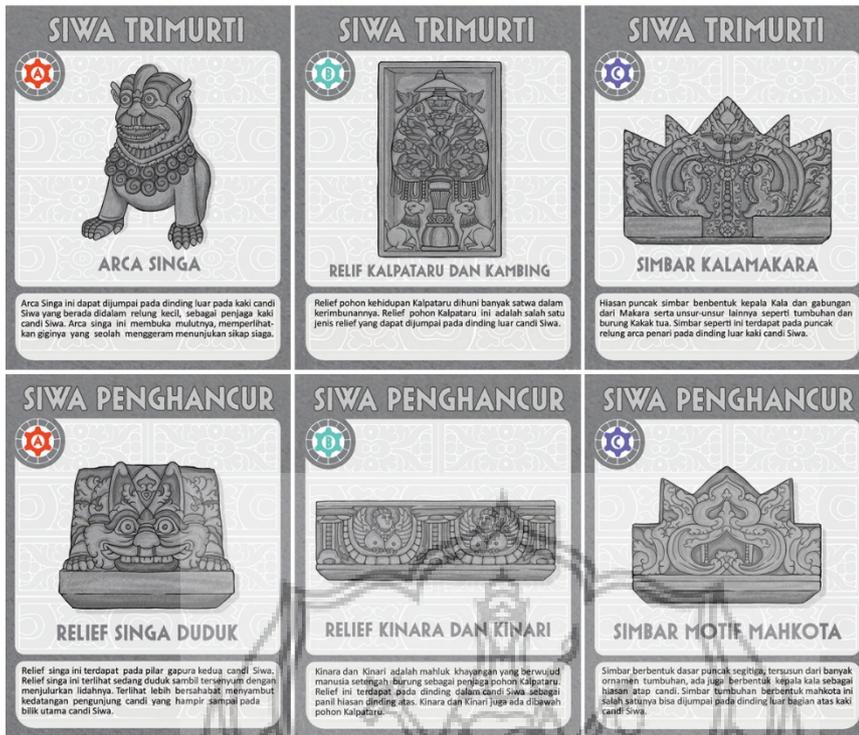
Gambar: 4.138 :Contoh kartu Part candi Borobudur



Gambar: 4.138 :Contoh kartu Part candi Borobudur



Gambar: 4.138 :Contoh kartu Part candi Prambanan



Gambar: 4.138 :Contoh kartu Part candi Prambanan



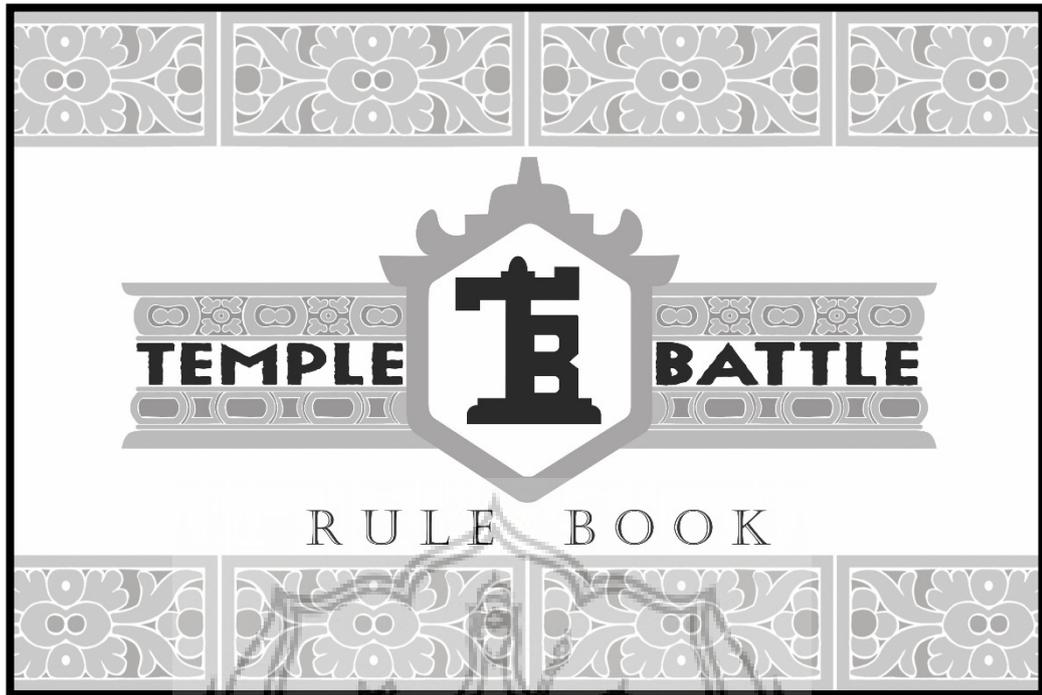
Gambar: 4.138 :Contoh kartu Part candi Prambanan



Gambar: 4.153 : Kartu candi sakti Prambanan



Gambar: 4.153 : Kartu candi sakti Prambanan



Gambar: 4.160 : Cover depan

PENGENALAN KONTEN

1

Token energi Sihir



Token ini sebagai simbol ilmu sihir pemberian Vajra, yang jumlahnya harus dipertahankan dalam permainan. Nasib dan keberlangsunganmu dalam permainan ini ditentukan oleh jumlah Token yang kamu miliki hingga akhir Permainan!

Kartu Part

Nama Seri Part



A + B + C

Kartu yang memiliki nama seri dan harus **dikumpulkan 3 bagian A - B - C** untuk **mendapatkan candi sakti** sesuai dengan serinya.

Kartu Candi Sakti

Nama Seri candi Sakti



Kartu yang menjadi objektif utama dalam permainan, diperoleh apabila setiap pemain berhasil mengumpulkan, 3 Part (bagian) untuk membangun candi sakti seri tertentu. Setiap candi sakti mempunyai Poin kekuatan yang berfungsi untuk melenyapkan energi sihir setiap lawan.



Point **kekuatan utama** yang dimiliki setiap candi sakti.



Point **kekuatan tambahan** yang membutuhkan **syarat** tertentu untuk mendapatkannya.

Gambar: 4.160 Rule book Hal 1

2

Kartu Trik

Nama Trik



Adalah kartu yang berfungsi **sebagai Suport** saat menyerang maupun bertahan dalam mempertahankan energi sihir selama permainan berlangsung. Kartu Trik memiliki efek yang berbeda-beda pada setiap keterangannya.

Simbol kartu Trik

Papan



Papan permainan adalah tempat penanda kartu part yang telah menyatu dan candi sakti yang telah digunakan berdiri, yang berperan sebagai altar permainan.

Tempat kartu part yang menyatu A, B, C
Tempat kartu Candi sakti yang telah digunakan.

Dadu



Di Temple Battle Dadu akan berfungsi sebagai penentu jumlah atau hak perolehan yang didapat oleh setiap pemain, dalam penggunaan kartu Trik tertentu.

Pion



Pion yang menampilkan sosok Vajra ini akan berfungsi sebagai penanda Vajra yang berada di pihak salah satu pemain yang berhasil mengaktifkan trik khusus yang mampu memanggil Vajra dipihaknya.

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 2

3

OBJEKTIF PERMAINAN

➔ Seluruh pemain harus akan bersaing untuk saling menyalapkan energi sihir satu sama lain dengan menggunakan cahaya candi sakti, pemain yang bertahan hingga akhir permainan dan yang memiliki jumlah energi sihir terbanyak adalah pemenangnya! ➔

PERSIAPAN BERMAIN

- ▶ Taruh Papan permainan (Board) ditengah seluruh pemain
- ▶ Gabung dan kocok seluruh kartu Part dan kartu Trik dan taruh ditengah Papan permainan
- ▶ Taruh 12 kartu candi sakti dengan posisi terbuka berdampingan di sisi setiap papan permainan sesuai seri candinya

PENERAPAN POSISI

Kartu candi sakti Praambanan (terbuka)



Papan Prambanan



Papan Borobudur



Kartu candi sakti Borobudur (terbuka)



Kartu part dan Trik (tertutup)

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 3

4

ALUR PERMAINAN

□ **Awal mula**

- pertama lakukan Hompimpa untuk mendapatkan siapa giliran pertama dan tentukan urutan berputar searah jarum jam.
- Awal permainan **dibagikan 4 kartu ungu** (Trik dan part yang dikocok) kepada masing masing pemain secara tertutup. setiap pemain juga **diberikan 6 energi Sihir**.

□ **4 Aksi Temple Battle**

Saat **bermain Temple battle**, pada giliran setiap pemain mereka memiliki **4 aksi bertahap** yang harus dilakukan secara urut yaitu sebagai berikut:

- 1. REQUEST**
Aksi pertama dimana pemain **meminta Kartu Part** dari semua pemain lain, **dengan menyebutkan 1 seri kartu Part** yang diinginkan, pemain lain yang memiliki kartu Part s esuai seri permintaan, **wajib memberikan berapapun jumlah yang ada ditangannya**. dan setiap pemain mengatakan **'Pass'** apabila tidak memiliki kartu yang di request.
- 2. TRICK**
Aksi kedua setiap pemain yang **'ingin' mengaktifkan kartu Trik** untuk **mensupport status, menyerang dengan trik, atau memperkuat candi saktinya** dengan trik adalah dalam fase ini. dalam **Satu giliran hanya boleh menggunakan 1 trik**. baik itu dalam trik bertahan support maupun bersifat menyerang.
- 3. MENYERANG!**
Aksi ketiga kesempatan untuk tiap pemain yang berhasil membangkitkan candi sakti dari 3 part yang terkumpul. dan **'ingin' menyerang pemain lawan**, dapat **dibarengi dengan melakukan Trik** bila ingin mensupport serangan candi sakti saat menyerang.

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 3

5

SYARAT-SYARAT MUTLAK

□ **Memakai Trik**

Beberapa trik ada yang bersifat Instant (bisa aktif diluar giliran) atau trik yang bersifat menanggapi, dan penggunaan di saat itupun hanya 1x, begitu juga dalam membalas Trik lawan.

□ **Menyimpan Candi Sakti**

Ketika berhasil mendirikan candi sakti pemain bisa untuk tidak langsung menyerang atau menyimpannya terlebih dahulu dengan jumlah maksimal menyimpan 2 candi sakti, dengan Syarat seluruh partnya harus di gabungkan dahulu di Altar permainan (Board).

□ **Pembuangan Kartu**

Ketika mendapatkan kondisi membuang kartu ditangan atau mengembalikan kartu dari Papan maka seluruh kartu tersebut dikembalikan pada tumpukan di posisi paling bawah dan di kocok ulang setiap kali terjadi.

AKHIR PERMAINAN

- Permainan berakhir ketika **kartu tumpukan Habis** dan Pemenang ditentukan dengan jumlah energi sihir terbanyak yang berhasil dipertahkannya hingga akhir permainan.
- Permainan berakhir bila ada salah satu pemain yang berhasil menjadi **satu-satunya pemenang Tunggal** yang mampu bertahan dan **menghabisi seluruh energi sihir pemain lain** tanpa tersisa.

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 2

TAG TEAM BATTLE

Mode permainan ini adalah **2 VS 2**, mode Tag team ini pada dasarnya memiliki aturan yang sama dengan permainan normal, yaitu setiap pemain melakukan Aksi-aksi sesuai urutan dengan syarat-syarat penggunaan yang sama. energi sihir dibagikan 6 pada setiap pemain. hanya ada 3 faktor dan 1 syarat yang sedikit membedakannya yaitu:

- ☐ **URUTAN GILIRAN**
antara tim A dan Tim B yang bertanding akan menjalani urutan secara silang bergilir antar tim yaitu **A - B - A - B**
- ☐ **SALING KOMUNIKASI DAN BERSTRATEGI**
Untuk memaksimalkan berstrategi pemain 1 Tim wajib **Berkomunikasi** dan saling **memahami kartu ditangan satu sama lain**. Dengan syarat tidak boleh saling tukar atau memberi diluar tahap Request.
- ☐ **SALING SUPPORT DENGAN TRIK**
Dalam mode Tag Team setiap pemain dapat mem Backup dan **support rekan** timnya dalam **penggunaan Trick**.
Contoh : Apabila rekanmu diserang kamu bisa melindunginya dengan trik pelindung yang bersifat instan atau menanggapi, dengan kesempatan 1x Trik dalam mensupport rekan tim dalam fase itu.
- ☐ **KATU YANG TIDAK DISERTAKAN**
Dalam mode Tag Team ada beberapa kartu yang tidak boleh di ikutsertakan dalam permaian yaitu
 - * Trik - Vajra Hadir
 - * Trik - Sikap Dhyana Mudra

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 2

TEMPLE BATTLE

"Temple Battle" Permainan yang akan mengajak kalian Berkenalan dengan Jin cilik bernama Vajra, dan dari itu kalian akan menghadapi sebuah permainan yang akan melibatkan bagian-bagian dari candi Borobudur dan Perambanan. Mulai dari mengetahui apa itu Makara, Kala, Jaladwara, Simbar, dll. Hingga kalian akan melihat wujud candi Sakti!

"Lets Play..Ciptakan Candi Saktimu"



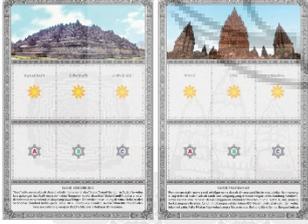


Komponen:

- ▣ 36 Kartu Part
- ▣ 31 Kartu Trik
- ▣ 12 Kartu candi Sakti
- ▣ 37 Token energi Sihir
- ▣ 2 Papan permainan
- ▣ 1 Dadu dan Pion

Gambar: 4.160 Katalog Hal.1

MEDIA PERMAINAN



Board game Borobudur dan Prambanan



Kartu part



Kartu trik



Kartu candi Sakti



Token energi sihir



Kemasan board game



Dadu



Pion

Gambar: 4.160 Rule book Hal. 2