

**PERANCANGAN *TABLETOP TRADING CARD GAME***  
**ADAPTASI CERITA RAKYAT DAYAK NGAJU**  
**BERGENRE FANTASI**  
***“KESAH: SON OF RANYING HATALLA LANGIT”***



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

oleh:

Nurhadi

NIM 1212245024

Tugas Akhir ini diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
Dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN TABLETOP TRADING CARD GAME ADAPTASI CERITA RAKYAT DAYAK NGAJU "KESAH: SON OF RANYING HATALLA LANGIT"**, diajukan oleh Nurhadi, NIM 1212245024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Indira Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II / Anggota,



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001

Cognate / Anggota,



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001

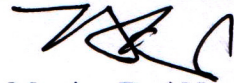
Kaprodi DKV / Anggota,



Indira Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi T. M.Des.

NIP. 19590802 1988 03 2 002

***Ranying Hatalla Langit***

(Tuhan Yang Maha Esa)

“Suku Dayak Ngaju merupakan ciptaan langsung *Ranying hatalla Langit* yang sempurna, yang ditugaskan untuk menjaga bumi dan isinya agar tidak rusak”

*Tetek Tatum (Ratap Tangis Sejati)*



## KATA PENGANTAR

Perancangan *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*” ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Suku Dayak Ngaju dengan menggunakan media *game* yang menargetkan generasi muda sebagai *target audience*. Perancangan ini juga dibuat untuk memberikan warna baru dalam memperkenalkan kebudayaan lokal Suku Dayak Ngaju secara luas, sehingga para generasi muda yang masih belum mengetahui ataupun kurang mengerti seluk-beluk dan cerita-cerita rakyat di Kalimantan Tengah, khususnya dari Suku Dayak Ngaju menjadi tahu dan dapat menjaga dan melestarikan kebudayaan ini.

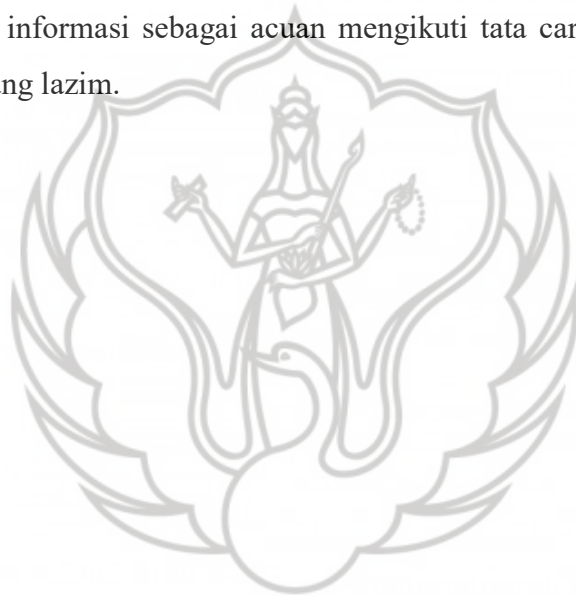
Secara personal *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla langit*” ini telah digarap secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek, salah satunya *finishing desain* (masih kurang maksimal secara pribadi). Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Kedepannya penulis berharap akan lebih banyak perancangan sejenis *Tabletop Trading Card Game* ini yang mengadaptasi cerita-cerita rakyat lainnya dari seluruh nusantara sehingga kebudayaan lokal dapat terjaga dan lestari sehingga tidak tergerus oleh budaya asing yang terus menggerus budaya lokal seiring berjalannya waktu.

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menghaturkan banyak-banyak terima kasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S. B, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Drs, Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Wali, atas segala bimbingan serta arahnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya tugas akhir ini.
9. Kedua Orang Tuaku; Subari dan Umi Habibah, atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
10. Adikku; Muhammad Faqqih.
11. Bapak Dunis Iper, atas bantuan referensi cerita rakyat Dayak Ngaju.
12. Segala pengurus dan staf Museum Balanga, atas bantuannya dalam pengumpulan data-data referensi penelitian ini.
13. Konco-konco Kenthelku, Kemal, Guntur, Bembi, Yochan, Shandes, dll, atas semua suport dan bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir.
14. Mas Fajar Eka S. dan Mas Bani, atas bantuan dan bimbingan referensinya.
15. Teman-teman DKV angkatan 2012 dan Seluruh Pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :  
**PERANCANGAN *TABLETOP TRADING CARD GAME* ADAPTASI CERITA RAKYAT DAYAK NGAJU BERGENRE FANTASI “*KESAH: SON OF RANYING HATALLA LANGIT*”**, Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 11 Juni 2017

Nurhadi  
NIM.1212245024

## ABSTRAK

Perancangan *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*”

Oleh: Nurhadi

NIM: 1212245025

Suku Dayak Ngaju memahami dunianya (kosmologi) melalui pemaknaan terhadap *Batang Garing* (Pohon Kehidupan). Pohon ini diyakini diturunkan langsung oleh Tuhan Suku Dayak Ngaju yang disebut *Ranying Hatalla Langit* (Tuhan Yang Maha Esa). Hal ini dapat ditemui dalam *Tetek Tatum* (Ratap Tangis Sejati), yaitu cerita tentang asal-usul nenek moyang, sejarah dan epik kepahlawanan Suku Dayak Ngaju kepada generasi penerus. Cerita berseri ini dilantunkan atau dinyanyikan sebagai pengantar tidur diiringi dengan alat musik kecapi. Selain itu, juga menjadi salah satu cara membentuk sikap dan perilaku anak. Menurut *Tetek Tatum* leluhur Suku Dayak Ngaju merupakan ciptaan langsung *Ranying Hatalla Langit* yang sempurna, yang ditugaskan untuk menjaga bumi dan isinya agar tidak rusak.

Seiring berjalannya waktu, cerita-cerita bertemakan kearifan lokal ini makin susah kita temui. Perkembangan teknologi dan berbagai jenis media saat ini masih belum banyak dimanfaatkan dalam mengembangkan dan memperkenalkan kearifan budaya lokal, sehingga makin lama kebudayaan lokal tersebut semakin dilupakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka terciptalah sebuah ide untuk menghadirkan kembali kebudayaan lokal itu dalam bentuk media populer yang mengikuti perkembangan zaman.

Perancangan *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*” dibuat dengan teknik *Digital Painting* yang menggunakan komputer dan *Pen Tablet* serta aplikasi Adobe Photoshop sebagai media pembuatannya. *TCG* merupakan permainan kartu yang menggabungkan unsur *Visual* dan *Story Telling* di dalamnya, sehingga sangat cocok dijadikan media utama dalam menyampaikan dan memperkenalkan cerita rakyat Dayak Ngaju.

Diharapkan dengan perancangan Tugas Akhir dengan menggunakan media *Trading Card Game* yang populer dan dekat di kalangan para generasi muda ini dapat memupuk kecintaan para pemainnya akan kebudayaan lokal suku Dayak Ngaju. Sehingga para generasi muda dapat terus melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab bersama agar tetap terjaga sebagai kekayaan warisan leluhur kita.

Kata kunci: Suku Dayak Ngaju, *Ranying Hatalla Langit*, *Batang garing*, Cerita Rakyat, *Tabletop*, *Trading Card Game*

## ABSTRACT

*Designing Tabletop Trading Card Game with Fantasy Genre "Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit"*

By: Nurhadi

NIM: 1212245025

*The Dayak Ngaju tribe understands his world (cosmology) through the interpretation of the Batang Garing (Tree of Life). This tree is believed to be handed down directly by the Lord of Dayak Ngaju tribe called Ranying Hatalla Langit (God Almighty). This can be found in Tetek Tatum (True Tangible Saw), which is the story of the origin of ancestors, history and epic heroism of Dayak Ngaju tribe to the next generation. The series is chanted or sung as a lullaby accompanied by a lute instrument. In addition, it also becomes one way to shape the attitude and behavior of children. According to Tetek Tatum ancestor The Dayak Ngaju tribe is a perfect creation of the perfect Ranying Hatalla Langit, which is assigned to keep the earth and its contents so as not to be damaged.*

*Over time, these local wisdom-themed stories are harder to find. The development of technology and various types of media today is still not widely used in developing and introducing local cultural wisdom, thus gradually the local culture is increasingly forgotten. To overcome these problems, then create an idea to bring back the local culture in the form of a popular media that follows the era.*

*The Design of Tabletop Trading Card Game Adaptation of Dayak Ngaju Folklore with Fantasy Genre "Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit" is made by Digital Painting technique using computer and Pen Tablet and Adobe Photoshop application as its manufacture media. TCG is a card game that combines elements of Visual and Story Telling in it, so it is suitable to be the main media in delivering and introducing the Dayak Ngaju folklore.*

*Expected by the design of the Final Project by using the Trading Card Game media that popular and close among the younger generation can cultivate the love of players to the local culture Dayak Ngaju tribe. So that the younger generation can continue to preserve local wisdom as a shared responsibility in order to stay awake as the wealth of our ancestral heritage.*

*Keywords: Dayak Ngaju Tribe, Ranying Hatalla Langit, Batang garing, Folk Story, Tabletop, Trading Card Game*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Judul Perancang .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	1
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Pembatasan Masalah .....	6
E. Tujuan Perancangan .....	7
F. Manfaat Perancangan .....	8
G. Metode Perancangan .....	8
H. Metode Analisis .....	9
I. Tahap Perancangan .....	10
J. Skema Perancangan .....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>12</b>
A. Identifikasi .....	12
1. <i>Tabletop</i> .....	12
2. <i>Trading Card Game</i> .....	12
a. Pengertian <i>Trading Card Game</i> .....	12
b. Sejarah <i>Trading Card Game</i> .....	13
1) <i>The Age of Licensing</i> (Era Perizinan) .....	16
2) <i>Mass Market Trading Card Games</i> (Era Pasar Masal TCG) .....	16
c. <i>Brand Ternama Trading Card Game</i> .....	17
1) <i>Bakugan Battle Brawlers</i> .....	17

2) Bella Sara .....	18
3) <i>Chaotic</i> .....	19
4) <i>Legend of Norrath</i> .....	19
5) <i>Magic: the Gathering</i> .....	20
6) Pokemon .....	21
7) <i>World of Warcraft</i> .....	21
8) Yu-Gi-Oh! .....	22
d. Unsur dalam <i>Trading Card Game</i> .....	23
e. <i>Gameplay</i> .....	25
3. <i>Digital Painting</i> .....	27
4. Cerita Rakyat .....	28
a. Mite ( <i>Myth</i> ) .....	28
b. Legenda .....	28
c. Dongeng .....	28
5. Asal-usul Suku Dayak Ngaju .....	29
a. <i>Ranying Hatalla Langit</i> .....	29
b. Suku dayak Ngaju .....	30
c. Pengetahuan Tentang Leluhur Dayak Ngaju .....	31
6. Cerita Rakyat Suku Dayak Ngaju yang Dipilih .....	32
a. Sejarah Kamantuhu di Desa Pangkoh Hulu Sebagai Tempat yang Dikeramatkan .....	34
b. Kuwu Tumbang Karumpit .....	37
c. Asal Pulau Hanaut .....	39
d. Legenda Pulau Kanamit .....	43
e. Marokong dan Marahu .....	45
f. Nimari Putri Kapuas .....	50
g. Pulau Kapang .....	53
h. Setia Sampai Mati .....	54
i. Tunggul balu .....	58
7. Tato sebagai Simbol dari Masing-masing Cerita Rakyat .....	61
a. Kayan Aso (untuk Cerita Rakyat Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit) .....	61

b. Motif Tato Borneo - Aso (untuk Cerita Rakyat Legenda Pulau Kanamit) .....	62
c. Ipa Olim (untuk Cerita Rakyat Legenda Pulau Hanaut) .....	62
d. Jalaut (untuk Cerita Rakyat Nimari Putri kapuas) .....	63
e. Tato Motif Kala (untuk Cerita Rakyat Legenda Pulau kanamit) .....	63
f. Tato Motif Kowit (untuk Cerita Rakyat Marokong dan Marahu) .....	63
g. Tato Motif Lukut (untuk Cerita Rakyat Pulau Kupang) .....	64
h. Tato Motif Urang (untuk Cerita Rakyat Setia Sampai Mati ...)	64
i. Tato Motif Usung Dian (untuk Cerita Rakyat Tunggul Balu).	65
8. <i>Element Atribute</i> .....	65
a. <i>Nature</i> .....	65
b. <i>Fighter</i> .....	66
c. <i>Ruler</i> .....	66
d. <i>Beast</i> .....	66
e. <i>Shaman</i> .....	66
f. <i>Non Character</i> .....	67
1) <i>Spell</i> .....	67
2) <i>Trap</i> .....	67
3) <i>Equip</i> .....	67
B. Analisis Data .....	68
C. <i>Consumer Journey</i> .....	69
D. Kesimpulan Analisis .....	76
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>78</b>
A. Konsep Media .....	78
1. Tujuan Media .....	78
2. Strategi Media .....	79
a. Media Utama .....	79
b. Media Pendukung .....	79
B. Konsep Kreatif .....	82
1. Rating Konten ( <i>ESRB Rating</i> ) .....	82

2. Gambaran Keseluruhan Proyek .....	83
3. Tema .....	83
4. <i>Style</i> Desain Keseluruhan .....	84
5. Tipe-tipe Kartu .....	84
6. Resolusi dan Desain Gambar .....	86
7. Deskripsi Kartu .....	86
8. Tahapan produksi .....	87
9. Spesifikasi <i>Style</i> Ilustrasi .....	87
10. <i>Faction</i> .....	89
C. <i>Target Audience</i> .....	89
1. Aspek Demografis .....	90
2. Aspek Geografis .....	90
3. Aspek Psikologis .....	91
4. Aspek Behavioristik .....	91
D. Program Kreatif .....	92
1. Jadwal Perancangan .....	92
2. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi .....	93
3. <i>Software</i> yang Digunakan .....	93
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>94</b>
A. <i>Logotype</i> .....	94
B. Konten <i>Trading Card Game</i> .....	96
1. <i>Element Attribute</i> .....	96
2. <i>Mana Attribute</i> .....	101
3. <i>Attack Point &amp; Health Point</i> .....	102
4. <i>Layout Trading Card game</i> .....	103
5. Ilustrasi kartu .....	104
a. Bawi Kuwu Tumbang Karumpit .....	104
b. Jata Dewa Air .....	110
c. Asal Pulau Hanaut .....	115
d. Legenda Pulau Kanamit .....	120
e. Marokong dan Marahu.....	126
f. Nimari Putri Kapuas .....	133

g. Pulau Kupang .....	139
h. Kerajaan Bugis .....	145
i. Setia Sampai Mati .....	149
C. Konten <i>Motion</i> .....	155
1. Ilustrasi <i>Motion</i> Cerita Rakyat Bawi Kuwu .....	156
2. Ilustrasi <i>Motion</i> Cerita rakyat Tunggul Balu .....	157
D. Konten Buku .....	158
1. Kata Pengantar .....	158
2. <i>Cover</i> Buku .....	158
3. <i>Layout</i> .....	159
E. <i>Play Mat</i> .....	160
F. <i>Action Figure</i> .....	161
G. Poster Pameran dan Poster Promosi .....	161
H. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	162
I. <i>Packaging</i> .....	162
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>163</b>
A. Kesimpulan .....	163
B. Saran .....	165
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>166</b>
<b>Pertautan</b> .....	<b>167</b>
<b>Lampiran</b> .....	<b>168</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Tarian Suku Dayak Ngaju “Tari Mandau” .....	3
Gambar 1.2: Pemain <i>Card Game</i> “ <i>Magic The Gathering</i> ” .....	5
Gambar 1.3: Contoh Gambar Kartu “ <i>Magic The Gathering</i> ” .....	6
Gambar 1.4: Skema Sistematis Perancangan Tugas Akhir .....	11
Gambar 2.1: <i>Sunday Board Gaming at Loyd’s</i> .....	12
Gambar 2.2: <i>Base Ball Card Game</i> .....	14
Gambar 2.3: kartu “ <i>Magic: the Gathering</i> ” pada tahun 1993 .....	14
Gambar 2.4: <i>Card back “Magic: the Gathering”</i> .....	15
Gambar 2.5: <i>Bakugan Battle Pack</i> .....	18
Gambar 2.6: kartu “Bella Sara” .....	18
Gambar 2.7: kartu “ <i>Chaotic</i> ” .....	19
Gambar 2.8: <i>online TCG “Legend of Norath”</i> .....	20
Gambar 2.9: “ <i>Magic Online</i> ” .....	20
Gambar 2.10: “ <i>Pokemon Card Game</i> ” .....	21
Gambar 2.11: <i>TCG “World of Warcraft”</i> .....	22
Gambar 2.12: “ <i>Yu-Gi-Oh! Card Game</i> ” .....	22
Gambar 2.13: Motif <i>Batang Garing</i> .....	33
Gambar 2.14 : <i>Kayan Aso</i> dari versi Iban. ....	61
Gambar 2.15 : <i>Aso – Anjing / Anjing Naga</i> , Versi Dekoratif dari Anjing oleh Dr. A. W. Nieuwenhuis, 1904 .....	62
Gambar 2.16 : <i>Ipa Olim</i> atau Bunga Mangga, dari Orang Kenyah .....	62
Gambar 2.17 : <i>Jalaut</i> atau “Bunga Plukenetia”. – Charles Hose dan R Shelford, 1906 .....	63
Gambar 2.18 : Iban “ <i>Kala</i> ” (Kalajengking) .....	63
Gambar 2.19 : “ <i>Kowit</i> ” Kenyah (Kait) .....	63
Gambar 2.20 : Desain <i>Lukut</i> , Tato pada Bagian Pergelangan Tangan Pria ....	64
Gambar 2.21 : “ <i>Urang</i> ” Kenyah (Udang) .....	64
Gambar 2.22 : Kenyah “ <i>Usung Dian</i> ”, menggambarkan Durian .....	65
Gambar 2.23 : <i>Costumer Journey</i> Bagian 1 .....	70
Gambar 2.24 : <i>Costumer Journey</i> Bagian 2 .....	71

Gambar 2.25 : <i>Costumer Journey</i> Bagian 3 .....	72
Gambar 2.26 : Diagram 1 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	73
Gambar 2.27 : Diagram 2 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	73
Gambar 2.28 : Diagram 3 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	74
Gambar 2.29 : Diagram 4 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	74
Gambar 2.30 : Diagram 5 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	75
Gambar 2.31 : Diagram 6 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	75
Gambar 2.32 : Diagram 7 Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	76
Gambar 3.1 : Ilustrasi <i>Game “League of Legends”</i> .....	88
Gambar 3.2 : Ilustrasi <i>Game “Hearthstone”</i> .....	89
Gambar 3.3 : Tabel 1 Program media .....	93
Gambar 3.4 : Tabel 2 Peralatan dan kebutuhan dalam produksi .....	93
Gambar 3.5 : Table 3 <i>Software</i> yang digunakan dalam perancangan .....	93
Gambar 4.1 : Referensi Visual <i>Logotype</i> .....	94
Gambar 4.2 : Sketsa <i>Logotype</i> .....	94
Gambar 4.3 : Hasil Final <i>Logotype &amp; Ilustrasi Batang Garing</i> .....	95
Gambar 4.4 : Referensi Visual Ikon Tipe Kartu .....	96
Gambar 4.5 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Nature</i> .....	97
Gambar 4.6 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Fighter</i> .....	97
Gambar 4.7 Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Ruler</i> .....	98
Gambar 4.8 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Beast</i> .....	98
Gambar 4.9 Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Shaman</i> .....	99
Gambar 4.10 Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Spell</i> .....	99
Gambar 4.11 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Trap</i> .....	100
Gambar 4.12 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon Kartu <i>Equip</i> .....	100
Gambar 4.13 : Referensi Visual dari <i>Hearthstone Mana Crystal</i> .....	101
Gambar 4.14 : Proses Pembuatan Ikon <i>Mana Attribute</i> .....	101
Gambar 4.15 : Referensi Visual Ikon <i>Attack Point &amp; Health Point</i> .....	102
Gambar 4.16 : Sketsa dan Hasil Akhir Ikon <i>Attack Point &amp; Health Point</i> .....	102
Gambar 4.17 : Referensi Visual <i>Layout Trading Card Game</i> .....	103
Gambar 4.18 : Sketsa Alternatif <i>Layout Trading Card Game</i> .....	103
Gambar 4.19 : Desain Final <i>Layout Trading Card Game</i> .....	104

Gambar 4.20 : Referensi Visual Karakter Bawi Kuwu Tumbang Karumpit ..	105
Gambar 4.21 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Bawi Kuwu Tumbang Karumpit .....	106
Gambar 4.22 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Bawi Kuwu .....	107
Gambar 4.23 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Ayang Bawi Kuwu .....	108
Gambar 4.24 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Kamantahu .....	109
Gambar 4.25 : Referensi Visual Karakter Jata Dewa Air .....	111
Gambar 4.26 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Jata Dewa Air .....	112
Gambar 4.27 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Jata Raja Buaya .....	113
Gambar 4.28 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Siluman Buaya .....	114
Gambar 4.29 : Referensi Visual Karakter Asal pulau hanaut .....	116
Gambar 4.30 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Asal Pulau hanaut .....	117
Gambar 4.31 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Putri Lumuh Lenggana .....	118
Gambar 4.32 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Lumuh Sumpit .....	119
Gambar 4.33 : Referensi Visual Karakter Legenda Pulau Kanamit .....	121
Gambar 4.34 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Legenda Pulau Kanamit .....	122
Gambar 4.35 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Basyir .....	123
Gambar 4.36 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Jin Bangkak .....	124
Gambar 4.37 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Jin Bahijau .....	125
Gambar 4.38 : Referensi Visual Karakter Marokong dan Marahu .....	126
Gambar 4.39 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Marokong dan Marahu .....	128
Gambar 4.40 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Marokong .....	129
Gambar 4.41 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Marahu .....	130
Gambar 4.42 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Sangiang .....	131
Gambar 4.43 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Pisur .....	132
Gambar 4.44 : Refensi Visual Kartu Nimari Putri Kapuas .....	133
Gambar 4.45 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Nimari Putri Kapuas ..	134
Gambar 4.46 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Nimari .....	135
Gambar 4.47 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Winara Rakeyan .....	136



Gambar 4.48 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Raja Nabau .....	137
Gambar 4.49 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Raja Renggang .....	138
Gambar 4.50 : Refensi Visual Kartu Pulau Kupang .....	140
Gambar 4.51 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Pulau Kupang .....	141
Gambar 4.52 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Nyai Undang .....	142
Gambar 4.53 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Ayang Nyai Undang .....	143
Gambar 4.54 : Proses Pembuatan Ilustrasi Prajurit Nyai Undang .....	144
Gambar 4.55 : Refensi Visual Kartu Kerajaan Bugis .....	146
Gambar 4.56 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Raja Bugis .....	147
Gambar 4.57 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Prajurit Bugis .....	148
Gambar 4.58 : Refensi Visual Kartu Setia Sampai Mati .....	150
Gambar 4.59 : Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Wallpaper</i> Pulau Kupang .....	151
Gambar 4.60 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Bangkui .....	152
Gambar 4.61 : Proses Pembuatan Ilustrasi Kartu Isah .....	153
Gambar 4.62 : Proses Pembuatan Ilustrasi Raung Isah .....	154
Gambar 4.63 : Referensi Visual <i>Motion Motion Story Telling</i> .....	155
Gambar 4.64 : Ilustrasi Motion Cerita Rakyat Bawi Kuwu .....	156
Gambar 4.65 : Ilustrasi <i>Motion</i> cerita Rakyat Tunggul Balu .....	157
Gambar 4.66 : Sketsa <i>Cover</i> Buku .....	158
Gambar 4.67 : Desain Final <i>Cover</i> Buku .....	158
Gambar 4.68 : Desain Final <i>Layout</i> Buku .....	159
Gambar 4.70 : Desain Final <i>Play Mat</i> .....	160
Gambar 4.71 : <i>Action Figure Character</i> .....	161
Gambar 4.72 : Poster Pameran .....	161
Gambar 4.73 : Poster Promosi .....	161
Gambar 4.74 : Katalog Pameran .....	162
Gambar 4.75 : <i>Packaging</i> .....	162

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Judul Perancangan

Perancangan *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son Of Ranying Hatalla Langit*”

## B. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan suku dan budaya. Setiap suku memiliki cara tersendiri dalam menjaga kelestarian budayanya. Kebudayaan adalah ajaran yang diwariskan untuk menjaga nilai-nilai adat dan membentuk generasi penerus agar dapat menjalani kehidupan dengan mencintai alam dan sesama makhluk hidup di muka bumi. Suku-suku Nusantara dimasa lampau telah memperkenalkan kebudayaannya kepada generasi-generasi setelahnya agar tidak hilang termakan zaman. Berbagai suku dan budaya itu memiliki keragaman dan keunikan budaya yang menghiasi Nusantara ini.

Ragam suku dan budaya merupakan hal yang sangat menarik bagi para desainer untuk memperkenalkan kebudayaan lokalnya kepada dunia luar. Sebagai desainer, keunikan dan keragaman budaya dapat dijadikan objek penelitian yang nantinya akan dikembangkan agar menarik dan dikenali, serta mengedukasi sehingga nantinya kebudayaan-kebudayaan ini tidak hilang seiring perkembangan zaman.

Di pulau Kalimantan, terdapat banyak suku yang tersebar di berbagai daerah baik di pedalaman maupun pesisir Pulau Kalimantan. Suku-suku ini telah menghuni pulau Kalimantan sejak zaman dulu dan memiliki kebudayaan yang masih sangat dilestarikan dan masih dianggap sakral. Salah satunya adalah Suku Dayak Ngaju (Ot Danum), suku asli penghuni daerah Kalimantan Tengah, bagi suku ini kebudayaan merupakan penyeimbang kehidupan dengan kata lain, kebudayaan adalah cara untuk menjalani kehidupan di dunia dengan tidak merusak kelestarian alamnya.

Keberadaan Suku Dayak Ngaju (Ot Danum) yang mayoritas tinggal di wilayah Provinsi Kalimantan Tengah, berkaitan erat dengan kepercayaan

mereka terhadap Pencipta mereka, *Ranying Hatalla Langit* yang merupakan sebutan Suku Dayak Ngaju kepada Tuhannya, yang berarti Tuhan Yang Maha Esa. Asal-usul leluhur Suku Dayak Ngaju dapat kita ketahui melalui *Tetek Tatum* (ratap tangis sejati), yaitu cerita tentang asal-usul nenek moyang, sejarah dan epik kepahlawanan Suku Dayak Ngaju kepada generasi penerus. Cerita berseri ini dilantunkan atau dinyanyikan sebagai pengantar tidur diiringi dengan alat musik kecapi. Selain itu juga menjadi salah satu cara membentuk sikap dan perilaku anak. Menurut *Tetek Tatum*, leluhur Suku Dayak Ngaju merupakan ciptaan langsung *Ranying Hatalla Langit* yang sempurna, yang ditugaskan untuk menjaga bumi dan isinya agar tidak rusak (<http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2539/leluhur-orang-dayak-ngaju-kalimantan-tengah>).

Kepercayaan Suku Dayak Ngaju terhadap *Ranying Hatalla Langit* melahirkan nilai-nilai kehidupan yang dinamis, salah satunya adalah sikap dan perilaku Suku Dayak Ngaju dalam menjaga alam, lingkungan tempat mereka tinggal. Dengan kepercayaan ini pula, Suku Dayak Ngaju melahirkan berbagai budaya dan tradisi yang sangat beragam. Kehidupan leluhur Suku Dayak Ngaju dipenuhi dengan kebiasaan dan tradisi yang hingga saat ini masih dilakukan oleh Suku Dayak Ngaju, seperti upacara *haski* atau *hapalas*, yaitu mengoleskan darah binatang seperti ayam, kerbau, sapi dan babi ke dahi, tangan, dada dan kaki untuk penyucian diri, *menawur behas* (menabur beras), memotong kerbau, *melahap* (pekik rimba), menggunakan dedaunan sebagai obat tradisional, bertato, *pesek* (tindik di telinga), *katinting katune* (menghitamkan gigi), mempunyai kesaktian dan *mihup baram* (minum brem) dalam setiap upacara adat. (Riwut 2003: 166)



Gambar 1.1: Tarian Suku Dayak Ngaju “Tari Mandau”

(sumber: dayakborneo7.blogspot.com)

Seiring perjalanan waktu, hukum adat yang kental di masyarakat Dayak Ngaju kini mulai bergesekan dengan modernisasi dan sedikit demi sedikit mulai dilupakan. Kehidupan yang harmonis dengan alam yang telah dipertahankan oleh pendahulu mulai memudar, diiringi pembangunan daerah yang mulai berkembang pesat di berbagai wilayah pulau Kalimantan, khususnya Kalimantan Tengah. Selain mulai memudarnya hukum adat serta kebudayaan di masyarakat Kalimantan Tengah sendiri, kesalahpahaman dan persepsi yang keliru tentang Suku Dayak, khususnya Suku Dayak Ngaju di berbagai wilayah di luar Kalimantan juga menjadi permasalahan tersendiri dalam memperkenalkan Budaya Dayak Ngaju yang asli.

Pemerintah sendiri telah mengembangkan berbagai media yang mendukung dalam hal pelestarian budaya ini, namun masih belum mampu menarik perhatian bagi masyarakat, khususnya bagi generasi muda yang nantinya akan mewarisi dan menjaga nilai budaya dan berbagai kebudayaan yang ada nantinya. Bentuk penyebaran dan pembelajaran melalui buku-buku pelajaran dan literatur, dinilai masih belum cukup untuk menarik minat para masyarakat dan generasi muda untuk mempelajarinya.

Seperti yang dilansir oleh badan pelestarian internasional *WWF*, pemerintah telah bekerjasama dengan *WWF* telah menerbitkan buku-buku bertemakan kearifan lokal. *WWF*-Indonesia bekerja sama dengan Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah meluncurkan buku “*The Ot Danum From*

*Tumbang Miri until Tumbang Rungan.*” Buku ini menceritakan tokoh “Bungai” dan “Tambun”, tokoh legenda suku Dayak Ot Danum yang mendiami tengah pulau Kalimantan khususnya wilayah kabupaten Gunung Mas (<http://ceritadayak.blogspot.sg/2010/12/buku-legenda-asal-usul-suku-dayak.html>).

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media-media interaktif mulai berkembang sangat pesat. Seiring berkembangnya berbagai media permainan digital yang sedang merambah saat ini, *tabletop game* tetap menjadi permainan manual yang populer. Saat ini *tabletop game* kembali populer di Indonesia, berbagai permainan *tabletop game* diciptakan dengan tema yang beraneka ragam dan menarik serta mengandung nilai budaya dan pelajaran di dalamnya. Salah satu yang sangat digandrungi saat ini adalah *Trading Card Game*, permainan dengan metode memberikan efek saling bertarung secara sportif melalui media kartu ini akan mengajak pemain untuk mengetahui kisah di balik kartu yang mereka miliki dan mampu menyihir pemain untuk mempelajarinya sehingga dapat memainkannya untuk memenangi suatu pertandingan.

*Trading Card Game* menyajikan sebuah permainan yang sangat menarik dan kompetitif. Selain sebagai permainan, *TCG* juga dapat dijadikan sebagai sarana atau media menyampaikan pesan yang informatif. Ilustrasi pada *TCG* bisa dijadikan sarana untuk memvisualisasikan sebuah ide atau cerita. Selain itu, *TCG* juga menyajikan cerita (*lore*) yang menjelaskan informasi tentang set kartu dan karakter di dalamnya. Hal ini menjadikan *TCG* sebagai media naratif yang tepat untuk dikembangkan sebagai media pengenalan budaya.



Gambar 1.2: Pemain *Card Game "Magic The Gathering"*  
(sumber: <http://www.themorningnews.org/>)

Hal yang menjadikan *Trading Card Game* sangat cocok sebagai wadah untuk menampilkan sosok kebudayaan Suku Dayak Ngaju adalah elemen-elemen di dalam *TCG* itu sendiri. Dalam *TCG* kita dapat melihat ilustrasi yang menggambarkan *beast* atau makhluk mitologi dan elemen yang menggambarkan *clan* (marga) dengan bentuk kekuatan magis yang beraneka ragam serta elemen lain yang sangat cocok bila digabungkan dengan kebudayaan Suku Dayak Ngaju yang penuh akan kisah mitologi, fantasi dan kekuatan magisnya.



Gambar 1.3: Contoh Gambar Kartu “*Magic The Gathering*”

(sumber: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/>)

Dengan melihat potensi dari *Tabletop* dalam hal ini adalah *trading card game*, sebagai media pemecahan suatu masalah, maka penelitian ini akan mengangkat kebudayaan dan adat istiadat asli Suku Dayak Ngaju sebagai makhluk ciptaan sang *Ranying Hatalla Langit* melalui sebuah kisah cerita rakyat dari Kalimantan Tengah yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk sebuah permainan kartu dengan ilustrasi yang menggambarkan kekhasan Suku Dayak Ngaju beserta budaya adat, pakaian, senjata, tempat tinggal dan kondisi alam dengan penggabungan unsur fantasi dan mitologi setempat.

#### C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Kebudayaan Dayak Ngaju Bergener Fantasi, “*Kesah: Son of Hatalla Langit*” dengan menarik sehingga dapat mengangkat dan mempopulerkan cerita rakyat Suku Dayak Ngaju.

#### D. Pembatasan Masalah

Perancangan akan berfokus pada visualisasi karakter/penokohan beserta atributnya berupa pakaian, senjata, dll dengan *output* utama berupa *Trading Card Game* yang berdasarkan pada Cerita Rakyat Suku Dayak Ngaju dengan sentuhan gaya fantasi.

#### E. Tujuan Perancangan

Perancangan akan berfokus pada pembuatan tampilan visual dalam *trading card game* mulai dari konsep permainan, naskah dalam kartu serta ilustrasi di dalamnya, dengan menggunakan adaptasi gabungan antara sejarah dan budaya dari Kalimantan Tengah dengan *output* utama berupa *tabletop game* dalam bentuk *trading card game*.

Berdasarkan efektifitas waktu perancangan, perancangan dibatasi pada kriteria:

- 1) Perancangan *deck* kartu, berisi 30 kartu
- 2) Perancangan buku aturan permainan
- 3) *Packaging*
- 4) *Play mat*
- 5) *Motion*

Kriteria perancangan:

- 1) Hasil akhir perancangan berupa *TCG* dengan visualisasi karakter dan kebudayaan Suku Dayak Ngaju dengan sentuhan gaya fantasi di dalamnya.
- 2) Hasil desain berupa ilustrasi 2D dengan teknik *Digital Painting (full color)*.

Perancangan diterapkan dalam bentuk 1 set *TCG* berisikan 1 *deck* kartu, 1 buku aturan permainan, 2 *play mat*, dadu dan koin yang akan dikemas dalam 1 *packaging* yang menarik.

Tujuan perancangan ini menitikberatkan pada:

- 1) Tujuan umumnya adalah merancang sebuah *Trading Card Game* yang mengangkat budaya lokal Indonesia, melestarikannya dan memperkenalkan kembali kepada masyarakat luas khususnya generasi muda.
- 2) Tujuan khususnya adalah merancang sebuah *Trading Card Game* “*Kesah: Son Of Ranying Hatalla Langit*” yang kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif yang terdiri dari kartu dan kisah di balik karakter-karakter di dalamnya.



## F. Manfaat Perancangan

- 1) Manfaat bagi masyarakat: Sebagai media untuk mengenalkan kembali kebudayaan masyarakat Dayak Ngaju secara interaktif.
- 2) Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual; Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah *trading card game* dengan adaptasi kombinasi cerita rakyat dan kearifan lokal Suku Dayak Ngaju.
- 3) Bagi Institusi: Diharapkan mampu memberi warna wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan *trading card game* ini merupakan salah satu dari manifestasi DKV yang potensial kedepannya dalam industri kreatif dan masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.
- 4) Manfaat bagi *target audience*: dapat mengetahui dan mendalami asal-usul Suku Dayak Ngaju di Provinsi Kalimantan Tengah serta menambah pengetahuan tentang keanekaragaman budaya yang tersirat dalam sebuah cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk *Trading Card Game* yang menarik.

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Primer

Data mengenai sosial budaya khususnya yang berkaitan dengan Cerita Rakyat dan Adat Suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah dari berbagai sumber seperti kunjungan ke museum, Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kota Palangka Raya dan penyebaran *Consumer Journey*

#### b. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Metode utama dalam pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka, dan *Consumer Journey*. Hal ini dibutuhkan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang akan objek utama, yakni asal usul Suku Dayak Ngaju. Selain itu dibutuhkan juga penyebaran angket untuk memperkuat bukti-bukti yang terdapat di masyarakat.

Tahap berikutnya adalah tahap *on laboratory* yaitu proses perancangan setelah data pustaka terkumpul. Dalam tahap ini data visual juga diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang ilustrasi yang baik dan dapat menarik perhatian. Data visual ini didapatkan dari studi gambar yang berhubungan dengan aktivitas dan adat Suku Dayak Ngaju, kenampakan alam, dan kebudayaan masyarakat di daerah Kalimantan Tengah.

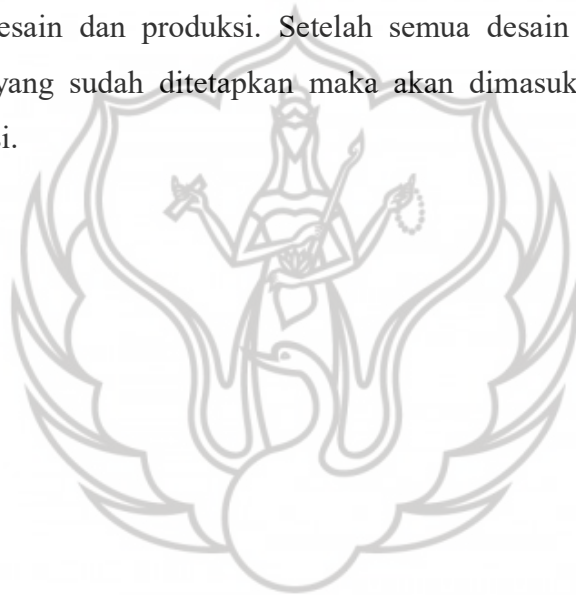
## H. Metode Analisis

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis *5W1H*. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

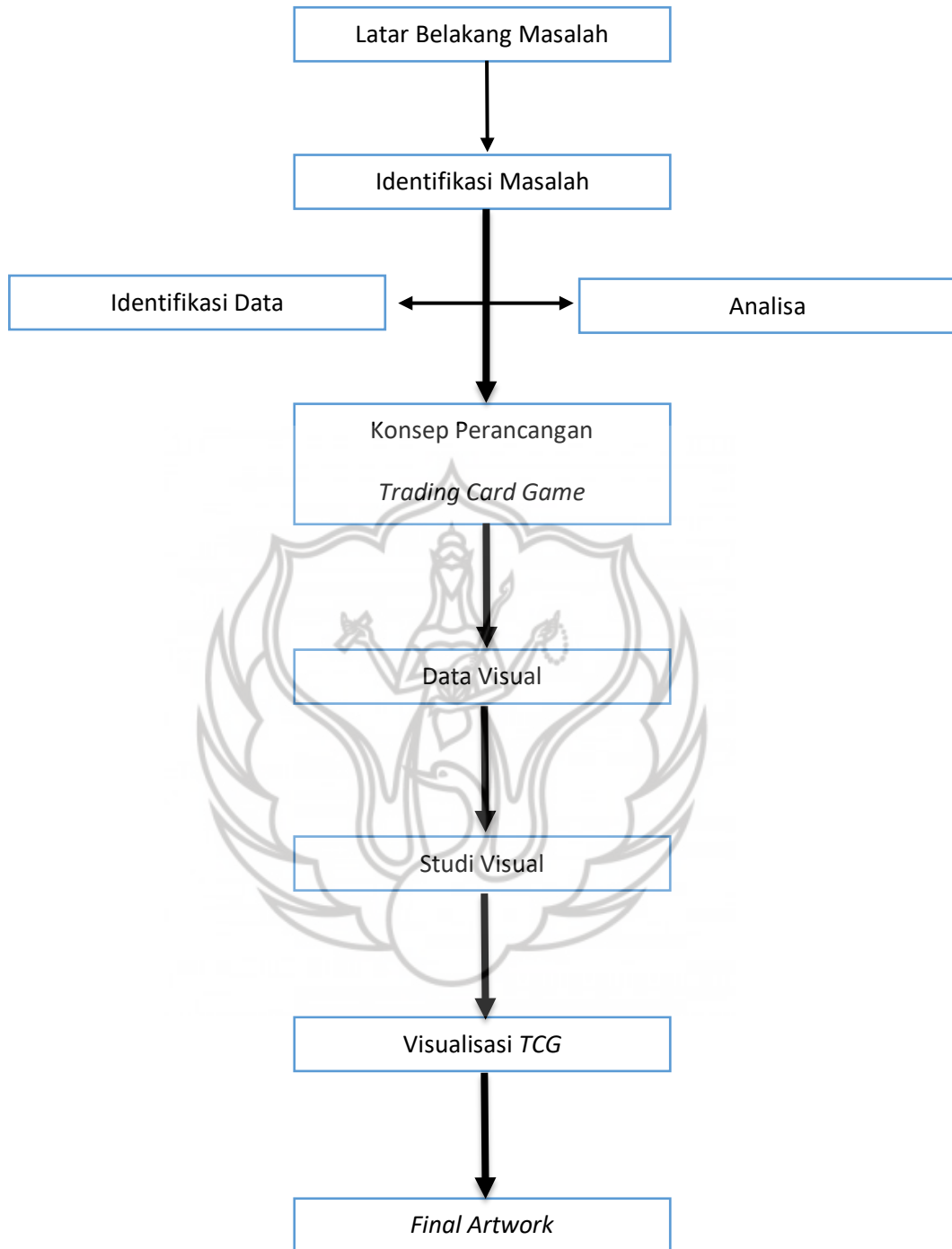
- 1) *What: Trading Card Game*, Adat dan Budaya.
- 2) *Who*: Suku Dayak Ngaju
- 3) *Where*: Di Provinsi Kalimantan Tengah
- 4) *When: Story line* dalam *Trading Card Game "Kisah: Son of Ranying Hatalla Langit"* adalah di saat Suku Dayak Ngaju masih sangat kental akan Adat dan Kebudayaan aslinya, yaitu di masa lampau.
- 5) *Why*: Generasi muda di Kalimantan Tengah mulai melupakan kebudayaan asli daerahnya dan asal-usul Suku asli mereka yaitu Suku Dayak Ngaju.
- 6) *How*: Menceritakan kembali asal-usul Suku Dayak Ngaju dengan menggabungkan data-data yang diperoleh menggunakan visualisasi yang menarik melalui perancangan *Trading Card Game*.

## I. Tahap Perancangan

- 1) Pencarian data, baik melalui studi literatur, buku maupun melalui internet, wawancara dan penyebaran angket.
- 2) Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data verbal dan visual yang diperoleh untuk membuat konten dari *trading card game*.
- 3) Eksperimen pemilihan *style* (gaya) gambar yang sesuai dengan *target audience*, yakni remaja agar sesuai dengan selera pasar dan dapat diterima oleh para *target audience*.
- 4) Tahap pembuatan sketsa dan ide besar dalam universe *tabletop trading card game* “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*”.
- 5) Tahap *coloring, rendering, dan layout*
- 6) Final desain dan produksi. Setelah semua desain diwujudkan kedalam media yang sudah ditetapkan maka akan dimasukkan ke dalam proses produksi.



## J. Skema Perancangan



Gambar 1.4: Skema Sistematika Perancangan Tugas Akhir