

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam dunia Desain komunikasi Visual, *Trading Card Game* merupakan media penyampaian ide kreatif ke dalam bentuk produk. Yang menggabungkan unsur visual yang dibalut dengan sistem permainan yang komunikatif, imajinatif dan kompetitif, serta di dalamnya terkandung pula latar cerita dari setiap kartu yang dimainkan. Untuk memperkenalkan produk ini dibutuhkan pula media-media pendukung yang merupakan produk lain dari Desain Komunikasi Visual, baik berupa motion/ video animasi, packaging, Concept Art/ Art Book, dll yang diharapkan mampu menghadirkan sebuah *entertainment design* sehingga dapat menarik minat masyarakat, khususnya para generasi muda untuk mempelajari kembali tradisi dan kebudayaan di Nusantara.

Cerita rakyat di masa lampau memberikan berbagai pengajaran tentang nilai-nilai kehidupan melalui penokohan karakter-karakter di dalamnya yang mencerminkan berbagai sifat dan watak masyarakat. Alur cerita yang menggambarkan penyelesaian suatu permasalahan dengan plot fiksi bercampur fantasi yang menarik namun sarat akan makna kehidupan, memperlihatkan bagaimana segala perbuatan baik-buruk pasti akan menerima ganjaran yang setimpal kelak. Hal ini merupakan petuah dari nenek moyang di masa lampau yang diceritakan turun-temurun hingga kini.

Suku Dayak Ngaju memiliki Cerita Rakyat yang beragam dan menarik serta sarat akan nilai-nilai kehidupan didalamnya. Cerita-cerita rakyat ini dapat kita temukan dari berbagai buku-buku atau kita dapat langsung mendengarnya dari orang-orang. Dari berbagai cerita rakyat yang beragam dan sarat makna tersebut, dipilihlah beberapa cerita yang mewakili keberagaman budaya yang tercermin dalam penokohan karakter didalamnya. Sebagai upaya memperkenalkan cerita rakyat ini terciptalah ide untuk membuat sebuah permainan yang terinspirasi dari penokohan-penokohan karakter dalam cerita rakyat. Dari sinilah sebuah *Trading Card*

*Game* cocok untuk mengaplikasikan cerita rakyat ini dalam bentuk permainan sebagai media utama menyampaikan dan memperkenalkan cerita rakyat Dayak Ngaju.

*Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat dayak Ngaju Bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*” ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi pustaka dan visual yang kemudian dikemas dan disampaikan dalam wujud yang menarik dan komunikatif. Dan agar dapat dieksplorasi lebih luas, dalam pembuatannya sengaja dimasukkan genre fantasi agar kreatifitas dalam eksekusi karya tidak terbatas dan tidak terjebak dalam lingkaran fakta-fakta asli kebudayaan suku Dayak Ngaju saja. Setelah karya ini jadi, diharapkan *Trading Card Game* “*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*” ini akan diminati dan mampu menarik orang-orang untuk memainkannya dan mengetahui cerita rakyat di balik permainan ini.



## B. Saran

Perancangan *Tabletop Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat dayak Ngaju Bergenre Fantasi “Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit” ini secara tidak langsung juga memperkenalkan sudut pandang baru bagi masyarakat dan orang-orang yang memainkannya tentang cerita rakyat suku Dayak Ngaju. Tidak hanya melalui buku-buku cerita namun juga dapat melalui berbagai media salah satunya adalah *Trading card Game* ini.

Perancangan *Trading Card Game* Adaptasi Cerita Rakyat Dayak Ngaju bergenre Fantasi “*Kesah: Son of Ranying Hatalla langit*” ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi untuk para generasi berikutnya, terutama bagi mahasiswa DKV yang sedang menjalani tugas akhir. Karena dalam *Trading Card game* ini, selain sebagai perwujudan dalam mengeksplorasikan unsur visual dan desain, kita juga dapat mengemukakan sudut pandang kita sendiri dalam memperkenalkan suatu objek di masyarakat dengan memanfaatkan media yang populer dan gaya visual yang imajinatif. Selain itu diharapkan pula nantinya permainan TCG ini dapat dikembangkan lagi baik itu dari sistem permainannya maupun dengan memperluas cakupan cerita rakyat didalamnya, bukan hanya cerita rakyat Dayak Ngaju saja, namun dapat di perluas hingga seluruh Indonesia.

Walaupun kebudayaan kita didominasi oleh budaya lisan dan pustaka, diharapkan di masa mendatang masyarakat juga dapat memperoleh informasi tentang budaya dari berbagai media yang menarik salah satunya dengan media *Trading Card Game*.

## Daftar Pustaka

- Auteursdomein, Stichting. (2013), *Standard Certificate of Uniqueness*, Auteursdomein, Amsterdam.
- Danandjaja, James. (1986), *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lainnya*, Pustaka Grafitipers, Jakarta.
- Iper, Dunis. (2009), *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 1*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- \_\_\_\_\_. (2009), *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 2*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- \_\_\_\_\_. (2009), *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah dalam Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia 3*, CV. Anugerah Indah Mandiri, Palangka Raya.
- Marshall Dkk. (2010), *Trading Card Game Industry, From the T to the C to the G*, SuperData Research, Inc, New York.
- Maunati, Yekti. (2006), *Identitas Dayak, Komodifikasi dan politik Kebudayaan*, LKIS, Yogyakarta.
- Riwut, Nila. (2003), *Tjilik Riwut Sanaman Mantikei. Manaser Panatan Tatu Hiang. Menyelami Kekayaan Leluhur*, Pusaka Lima, Palangka Raya.
- Wijono, AMZ. (1998), *Masyarakat Dayak Menatap Hari Esok*, Grasindo, Jakarta.

## Pertautan

<http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2539/leluhur-orang-dayak-ngaju-kalimantan-tengah>, diakses pada 30 Mei 2016

<https://reindyaxe.wordpress.com/2012/03/20/kebudayaan-suku-dayak-ngaju-dan-pengaruhnya-di-lingkungan-ku-2/>, diakses pada 30 Mei 2016

<http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2532/ranying-hatalla-langit-tuhan-suku-dayak-ngaju-kalimantan-tengah>, diakses pada 30 Mei 2016

[https://id.wikipedia.org/wiki/Suku\\_Dayak\\_Ngaju](https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Dayak_Ngaju), diakses pada 30 Mei 2016

<http://hariantonon.blogspot.co.id/>, diakses pada 30 Mei 2016

<https://www.superdataresearch.com/content/uploads/2009/08/TCG2010.pdf>, diakses pada 30 Mei 2016

<http://www.nila-riwut.com/id/dayaknese-people-from-time-to-time/dayaknese-people-from-time-to-time-1>, diakses pada 30 Mei 2016

<https://coretan-hampa.blogspot.com/2015/03/arti-makna-gambar-tato-suku-dayak.html>, diakses pada 30 Mei 2016

<http://www.getborneo.com/mengenal-tato-suku-dayak-kalimantan/>, diakses pada 30 Mei 2016