

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



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh:

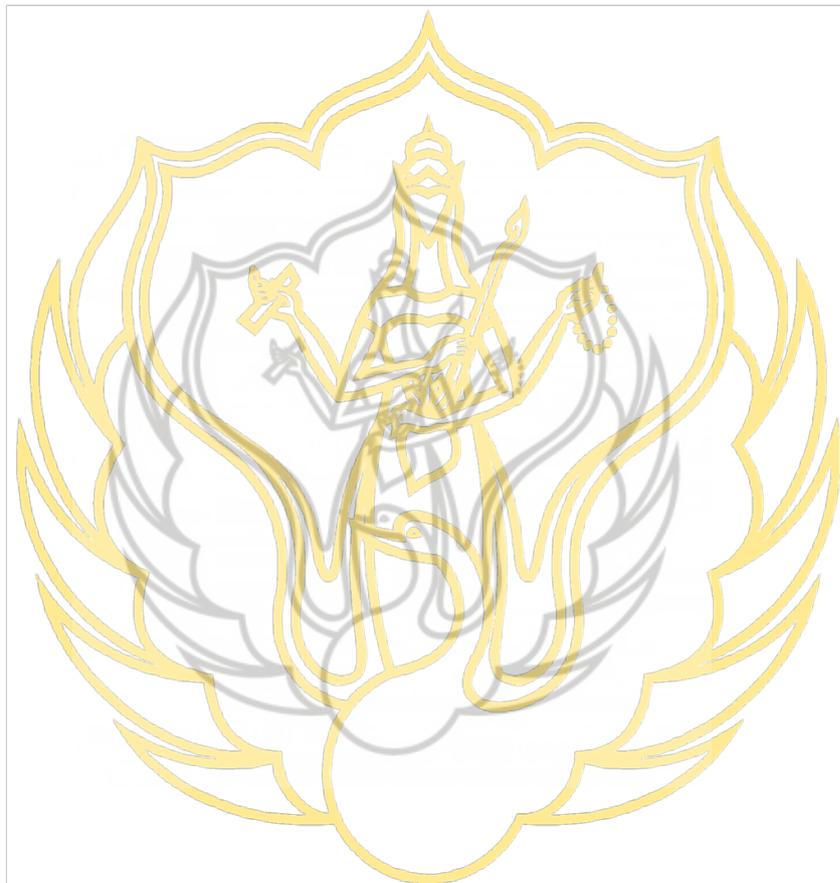
Nurhadi

NIM 1212245024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2017**

Jurnal Tugas Akhir Pengkajian 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 Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,  
Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

**Indiria Maharsi, M.Sn.**  
NIP. 19720909 200812 1 001

## 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 "Kisah: 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 "Kisah: 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*

## I. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

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.

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.

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.

*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.

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.

## B. 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.

## C. 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*.

#### 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. 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.

## F. Analisis Data

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

## II. Hasil Penelitian

### A. Identifikasi

#### 1. *Tabletop*

*Tabletop* menurut kamus Oxford adalah “*The horizontal top part of a table*” atau bagian permukaan dari sebuah meja. Jika ditambah “*Game*” yang secara universal diartikan sebagai permainan, maka *Tabletop Game* memiliki definisi permainan yang dimainkan di atas permukaan meja.

Istilah *tabletop game* ini muncul untuk memberikan *prefix* yang membedakan kategori *game* di atas meja dengan olahraga dan *video game*, karena sebuah pertandingan dalam bidang olahraga juga disebut *game* (manikmaya.com).

#### 2. *Trading Card Game*

##### a. Pengertian *Trading Card Game*

*Trading Card Game (TCG)*, sering disebut pula sebagai *Collectible Card Game (CCG)* atau *customizable card game*, merupakan jenis dari *card game* yang pertama kali muncul pada tahun 1993, pengembangan konsep dari *TCG Magic: The Gathering* yang diciptakan oleh Richard Garfield. Istilah seperti “*trading*” dan “*collectible*” digunakan sebagai salah satu strategi marketing dan sebagai penanda hak cipta dari suatu produk *card game* itu sendiri. Dalam hal ini istilah *TCG* maupun *CCG* memiliki pengertian yang berbeda dalam segi hal pemasarannya, untuk *trading card game* adalah kartu yang di perjual belikan dalam jumlah besar dengan set yang telah ditentukan. Sedangkan untuk

*collectible card game*, dalam pemasarannya dibatasi dan merupakan kartu yang sering dicari sebagai koleksi. Namun dalam hal bentuk serta fungsinya kedua istilah ini memiliki pengertian yang sama, yaitu harus memiliki aturan (*rules*) untuk memainkannya (Marshall Dkk 2010: 2).

b. Sejarah *Trading Card Game*

*Trading card game* pertama kali diterbitkan oleh *The Allegheny Card Co* di tahun 1904 dengan judul "*The Base Ball Card Game*". *Trading card game* ini terdiri dari 104 kartu, yang merupakan pemain *Base Ball* Nasional. Lebih dari 100 tahun setelah diterbitkan, *The Base Ball Card Game* menjadi rare (langka) dan menjadi barang koleksi yang mahal, dengan harga per satuan *deck*-nya sekitar \$500 US.

Beberapa *trading card game* yang cukup populer saat ini adalah *Magic: The Gathering (MTG)*, *Magic: The Gathering* merupakan sebuah permainan kartu yang diciptakan oleh Dr. Richard Garfield seorang profesor matematika yang bekerja sebagai perancang *game* setelah ia lulus, yang kemudian dibeli oleh perusahaan *Wizard of the Coast* pada tahun 1994. Setelah itu permainan ini dibeli lagi oleh Hasbro pada tahun 1999. Richard Garfield yang lahir di Philadelphia, 26 Juni 1963 yang merupakan seorang kandidat doktor di Universitas Pennsylvania saat pertama kali mendesain *game* ini, kemudian ia berganti profesi sebagai perancang *game* yang telah banyak menciptakan berbagai permainan, seperti *Magic: The Gathering*, *Netrunner*, *Battle Tech*, *Vampire: The Eternal Struggle*, *The Great Dalmuti*, dan *Star Wars Trading Card Game*. *Magic: The Gathering* adalah permainan ciptaannya yang paling sukses dan terkenal. Konsep *Trading Card Game* yang kita kenal saat ini lahir pada tahun 1993, merupakan adaptasi hasil karya Dr. Richard Garfield.

Dengan awal cetak *Alpha*, *Wizards* meluncurkan *Magic: the Gathering* pada '93 *gaming convention*. Respon dari para komunitas pecinta hobi melampaui prediksi *Wizards*. 2.6 juta kartu *Alpha* yang dicetak terjual habis, di ikuti dengan jumlah penjualan *Beta* sebesar 7.3 juta kartu bahkan mencapai 35 juta kartu pada peluncuran *Unlimited*. Ketiga peluncuran tersebut pada dasarnya adalah kartu yang sama hanya sedikit tampilan yang berbeda untuk membedakan kartu-kartu di ketiga peluncuran tersebut. Selanjutnya set original komplet berjudul *Arabian Nights*, di rilis pada Desember 1993.

Setiap kartu *Magic: the Gathering* mulai dari edisi *Alpha*, *Beta* dan *Unlimited* telah diedarkan untuk umum. Para pemain bisa mencampur kartu dari salah satu edisi saat menyusun sebuah *deck* karena tidak ada perbedaan dari tiap edisi. Untuk membuatnya seimbang, maka beberapa kartu dipotong dengan ukuran berbeda untuk membedakan edisi *alpha* dengan edisi lainnya.

Beriringan dengan itu *Garfield* mengganti *card back* (desain/ ilustrasi pada belakang kartu) edisi *Arabian Night*. Para pemain memprotes keras hal itu. Akhirnya *Wizards* memutuskan untuk tidak mengganti desain *card back* dan tetap mempertahankannya hingga sekarang. Hal ini menjadi salah satu hal yang membuat *Wizards* dengan produknya *Magic: the Gathering* menjadi *TCG* yang sukses hingga saat ini. Akibatnya, sebuah *TCG* menjadi lebih dari sekedar produk, namun telah berkembang sebagai hobi tersendiri, didukung dan diupgrade melalui ekspansi setiap musimnya.

Ledakan penjualan kartu *Magic: the Gathering (MTG)* telah merubah pasar hobi. Bahkan telah menyaingi produk-produk sejenis saat itu dikarenakan konsumen yang bergeser membeli produk-produk *MTG*. Industri hobi lainnya dengan cepat mulai mengikuti kesuksesan *Wizards* dalam bisnis *TCG*, antara lain :

TSR (penerbit dari *Dungeons and Dragons*) merilis *Spellfire*, *Atlas Games* merilis *On the Edge*, dan *Steve Jackson Games* merilis *Illuminati: New World Order*, semua di tahun 1994. Namu *TCG Star Trek* pada 1994 digembar-gemborkan sebagai era baru *TCG* (Marshall Dkk 2010: 6-7).

### 3. *Digital Painting*

Ilustrasi pada *TCG* merupakan elemen yang sangat penting, saat ini pengerjaan ilustrasi dalam *TCG* telah menggunakan teknik *Digital Painting*, yaitu melukis menggunakan sarana digital dengan komputer dan *software* ilustrasi serta alat menggambar (*tablet*). Penggunaan ilustrasi digital pada kartu lebih diminati karena dalam prosesnya lebih mudah dan singkat.

*Digital Painting* adalah gambar yang dibuat menggunakan komputer dengan menggunakan program atau perangkat lunak yang mengandung unsur layaknya melukis (*virtual painting*) yaitu kanvas, kuas, cat dan lain-lain dalam bentuk *digital* (Auteursdomein 2013-2015: 1).

### 4. Cerita Rakyat

Menurut Bascom (Danandjaya, 1997:50) cerita rakyat dibagi ke dalam tiga golongan, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).

#### a. Mite (*Myth*)

Menurut Bascom (Danandjaya, 1997:50) mite adalah cerita prosa rakyat yang benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang mempunyai cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau.

b. Legenda

Danandjaya (1997:50) mendeskripsikan legenda sebagai cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Sependapat dengan ungkapan di atas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Wikipedia, 2014) diartikan sebagai cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Selain itu menurut Bascom, (Wikipedia, 2014) legenda adalah cerita yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci.

c. Dongeng

Menurut Bascom (Danandjaya, 1997:50) dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

5. Suku Dayak Ngaju

Istilah "*Dayak*" secara umum dipahami oleh masyarakat menunjuk pada suku asli yang tinggal di pulau Kalimantan. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995/1996) istilah "*Dayak*" dipakai pertama kali oleh DR. August Kaderland, seorang peneliti Belanda pada tahun 1895. Sedangkan menurut JJ. Rousseau (dalam Maunati, 2006: 59), istilah "*Dayak*" muncul pada akhir abad ke XIX dalam konteks pendudukan penguasa kolonial yang mengambil alih kedaulatan suku-suku yang tinggal di daerah-daerah pedalaman kalimantan. Arti kata "*Dayak*" hingga saat ini masih diperdebatkan, misalnya Yuvenus Lahajir (1993: 3) mencatat setidaknya ada empat istilah yang hampir sama dengan Dayak, yaitu; *Daya*, *Dyak*, *Daya*, dan *Dayak*. Penduduk asli sendiri pada umumnya tidak mengenal istilah ini, akan tetapi orang-orang di luar lingkungan merekalah yang menyebut "*Dayak*" (Riwut 2003: 57).

## B. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis *5W+1H*. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

### 1) *What:*

*Tabletop Trading Card Game* adalah suatu permainan kartu fisik yang kaya akan elemen desain, selain menyajikan permainan yang kompetitif, *TCG* juga menyuguhkan *lore* dan *story line* yang menarik di dalamnya.

Sehingga tujuan dari karya Tugas Akhir ini adalah memperkenalkan asal usul Suku Dayak Ngaju beserta adat dan kebudayaannya melalui media *tabletop trading card game* bertemakan kebudayaan Dayak Ngaju "*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*".

### 2) *Who:*

Target yang diharapkan adalah para remaja yang ingin mengetahui tentang kekayaan budaya suku dayak, baik itu laki-laki maupun perempuan usia 13-25 tahun (Depkes RI tahun 2009). Terutama komunitas pecinta hobi *TCG*.

### 3) *Where:*

Di wilayah DI Yogyakarta

### 4) *When:*

*Story line* dalam *trading card game 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:*

*Trading Card Game* bertemakan budaya suku Dayak Ngaju masih belum ada, dan masih banyaknya budaya suku Dayak Ngaju yang belum diketahui masyarakat Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Selain untuk memperkenalkan budaya-budaya asli suku Dayak Ngaju, diharapkan dengan adanya *Trading Card Game Son of Ranying Hatalla Langit* mampu membawa budaya lokal Indonesia ketaraf global.

6) *How:*

Memperkenalkan kembali kebudayaan Suku Dayak Ngaju dengan menggabungkan data-data yang diperoleh menggunakan visualisasi yang menarik melalui perancangan *trading card game*.

C. Kesimpulan Analisis

Segala bentuk kebudayaan di Indonesia merupakan kekayaan intelektual yang sangat berharga dan memiliki banyak nilai yang patut untuk dipelajari. Gempuran modernisasi pada saat sekarang ini mulai memudahkan budaya yang harusnya dilestarikan oleh para generasi penerus. Salah satunya adalah kebudayaan dari suku yang telah menetap di Pulau Kalimantan yaitu Suku Dayak Ngaju.

Banyak hal yang dapat kita jumpai dari kebudayaan suku Dayak Ngaju. Hal ini sangat menarik untuk diangkat dalam bentuk karya Desain Komunikasi Visual. Keunikan dan kekhasan corak budaya Dayak Ngaju menjadi poin tersendiri dalam mewujudkan karya DKV yang menarik. Dengan menggabungkan ilmu desain dan survei mendalam kearifan budaya suku Dayak Ngaju melalui proses kreatif, maka akan didapatkan media yang mampu memperkenalkan budaya Dayak Ngaju di zaman ini.

Untuk menjawab masalah ini, *Trading Card Game* adalah salah satu pilihan dari sekian banyak media, yang mampu memperkenalkan kebudayaan Dayak Ngaju, tidak hanya melalui ilustrasi (visual) namun juga melalui permainan yang menarik. *TCG* menggunakan karakter dan cerita dari kebudayaan Dayak Ngaju dan dinamai berdasarkan awal terciptanya suku Dayak Ngaju bernama "*Kesah: Son of Ranying Hatalla Langit*". Media ini dipilih karena target audience utama adalah remaja dan pecinta hobi *card game* dan seluruh orang yang ingin mengetahui kisah-kisah dan berbagai hal tentang kebudayaan suku Dayak Ngaju.

### III. Hasil perancangan



Gambar 1. Set Media Pendukung Berupa *Packaging*, *Art Book*, *Playmat* dan *Rule Book*



Gambar 2. Media Promosi Berupa *Video Motion Story Telling*



Gambar 3. Set Kartu dari Cerita Rakyat Bawi Kuwu Tumbang Karumpit



Gambar 4. Set Kartu dari Cerita Rakyat Legenda Pulau Kanamit



Gambar 5. Set Kartu dari Cerita Rakyat Marokong dan Marahu



Gambar 6. Set Kartu dari Cerita Rakyat Nimari Putri Kapuas



Gambar 7. Set Kartu dari Cerita Rakyat Asal Pulau Hanaut



Gambar 8. Set Kartu dari Cerita Rakyat Pulau Kupang



Gambar 9. Set Kartu dari Cerita Rakyat Setia Sampai Mati



Gambar 10. Set Kartu dari Cerita Rakyat Tunggul Balu

#### IV. 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 syarat 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.



## 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