

**PERANCANGAN TRADING CARD GAME BERTEMAKAN
PEWAYANGAN MAHABARATA**



**Ardian Hidayat
071 1610 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN TRADING CARD GAME BERTEMAKAN
PEWAYANGAN MAHABARATA**

| | |
|---------------------------------|-------------------|
| UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA | |
| INV. | 4.220/H/S/2013 |
| KLAS | |
| TERIMA | 27-08-2013 TTD SN |



Ardian Hidayat
0711610024



**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
2013**



Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN TRADING CARD GAME BERTEMAKAN PEWAYANGAN MAHABARATA, diajukan oleh Ardian Hidayat, NIM 071 1610 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada hari Senin, 1 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I

M. Faizal Rohman, S.Sn.,MT.
NIP. 197802212005011002

Pembimbing II

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP.198011252008121003

Cognate

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP.197209092008121001

Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512.1.001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn, MT.
NIP. 19701019 199903.1.001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Kata Pengantar

Rasa syukur pada Allah atas kuasa dan kemurahan-Nya hingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan.

Karya ini merupakan bentuk idealis penulis terhadap dunia DKV. Penulis ingin membuat sebuah terapan desain visual yang dapat diaplikasikan di media yang umum di masyarakat. Penerapan desain visual pada *game* hingga saat ini di dunia desain lokal belum berkembang dengan baik. Banyak studio *game* lokal yang bermunculan, namun belum menghasilkan kualitas visual yang bersaing dengan *game* internasional. *Trading Card Game Dalang* merupakan proyek yang dibuat dengan mengkolaborasikan nilai budaya dan desain. Idealisme yang penulis maksud juga agar dapat menyampaikan informasi budaya yang dibawa pada *game* ini pada masyarakat. Tujuannya yaitu agar masyarakat lebih mengenal dan menghargai budaya yang ada di nusantara. Penulis ingin agar bangsa ini tidak kehilangan jati diri dan keindahan budaya yang dimiliki. Karena penulis yakin budaya yang beragam di bangsa ini merupakan kekayaan yang tidak bisa didapatkan oleh bangsa lain.

Banyak dorongan dan bantuan yang penulis dapatkan untuk menghadapi hambatan dan kesulitan yang dihadapi selama menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. AM Hermien Kusmayati, selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. M. Sholahuddin, S.Sn, M.T, selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi DKV FSR ISI Yogyakarta
5. M Faizal Rochman, S.Sn., M.T, selaku Dosen Pembimbing I
6. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II
7. Indiria Maharsi, M.Sn, selaku Dosen Pengujii
8. Terra Bajraghosa S.Sn, selaku Dosen Wali

Akhir kata penulis ucapan *Alhamdulillahirabbil'alamin*.

Yogyakarta, 31 Juli 2013

Ardian Hidayat

Abstrak

Ardian Hidayat

Perancangan *Trading Card Game* Bertemakan Pewayangan Mahabarata.

Salah satu jenis permainan yang populer dan dapat dimainkan dengan cara manual maupun digital adalah jenis *trading card game* atau permainan kartu berseri. Permainan kartu berseri, atau lebih populer disebut *Trading Card Game*, adalah permainan yang sangat diminati, baik oleh anak-anak, remaja, bahkan kadang sampai orang tua. Indonesia telah menciptakan beberapa *Trading Card Game*. Namun pada saat ini, pengangkatan tema lokal kebudayaan Indonesia dalam *Trading Card Game* masih sedikit, dan ini sangat disayangkan mengingat banyak budaya Indonesia yang diasumsikan hilang bila tidak dilestarikan. Salah satu dari budaya ini adalah Wayang. Permainan *trading card game* dipilih sebagai media yang dekat dengan anak muda dan secara efektif mampu digunakan sebagai media pengenalan tokoh pewayangan dikarenakan pada setiap kartu dalam permainan ini akan memberikan keterangan tentang setiap karakter pewayangan dipadu dengan visualisasi tokoh yang menarik.

Dalam perancangan ini penulis mendapat ide untuk menciptakan *Trading Card Game* menggunakan pewayangan mahabarata sebagai tema. Pada trading card game ini setiap karakter wayang akan divisualisasikan kedalam kartu permainan dengan gaya gambar yang menarik serta sehingga dapat menarik minat para pemain trading card game, hal ini secara tidak langsung menjadi media pengenalan kebudayaan Indonesia khususnya wayang kepada orang banyak.

Kata Kunci : Trading Card Game, Wayang, Mahabarata

Daftar Isi

| | |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAK | iv |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Perancangan | 4 |
| D. Lingkup dan Batasan Perancangan | 5 |
| E. Manfaat Perancangan | 5 |
| F. Metode Perancangan | 6 |
| 1. Metode Pengumpulan Data | 6 |
| 2. Metode Analisis Data | 6 |
| G. Sistematika Perancangan | 6 |
| BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS MASALAH | 9 |
| A. Identifikasi | 9 |
| 1. <i>Trading Card Game</i> | 12 |
| 2. Kartu <i>Trading Card Game</i> | 12 |
| a. <i>Creature Card</i> | 13 |
| b. <i>Spell Card</i> | 14 |
| c. <i>Trap Card</i> | 14 |
| d. <i>Deck Trading Card Game</i> | 15 |
| e. <i>Trading Card Game Mat</i> | 15 |
| 1) <i>Creature Card Zone</i> | 16 |
| 2) <i>Spell dan Trap Card Zone</i> | 16 |
| 3) <i>Graveyard Zone</i> | 16 |

| | |
|---|----|
| 4) Deck Zone | 17 |
| 5) Field Card Zone | 17 |
| 6) Extra Deck Zone | 17 |
| f. Peraturan <i>Trading Card Game</i> | 17 |
| 1) Cara Bertanding | 17 |
| 2) Indikator Menang atau Kalah | 17 |
| 3) Persiapan Duel | 18 |
| i. Struktur giliran bermain | 18 |
| 1) Draw Phase | 19 |
| 2) Standby Phase | 19 |
| 3) Main Phase 1 | 19 |
| 4) Battle Phasen | 19 |
| 5) Main Phase 2 | 20 |
| 6) End Phase | 20 |
| j. Menentukan Tingkat Serangan | 20 |
| 3. Wayang | 22 |
| 4. Mahabarata | 22 |
| 5. Gunungan | 22 |
| 6. Tokoh-Tokoh Cerita Mahabarata | 23 |
| a. Abimanyu | 23 |
| b. Arjuna | 24 |
| c. Aswatama | 24 |
| d. Bisma | 25 |
| e. Bima | 25 |
| f. Burisrawa | 26 |
| g. Drestadyumna | 27 |
| h. Drona | 27 |
| i. Duryodana | 28 |
| j. Gatotkaca | 28 |
| k. Jayadrata | 29 |
| l. Karna | 30 |

| | |
|--|-----------|
| m. Kresna | 30 |
| n. Nakula | 31 |
| o. Sadewa | 31 |
| p. Salya | 32 |
| q. Sangkuni | 32 |
| r. Srikandi | 33 |
| s. Yudistira | 34 |
| B. Data <i>Trading Card Game</i> Dalang | 34 |
| C. Data Perusahaan Koknami Studio | 34 |
| D. Analisa Data | 36 |
| BABIII KONSEP PERANCANGAN | 39 |
| A. Sintesis | 39 |
| B. <i>Target Audience</i> | 39 |
| 1. Demografis | 39 |
| 2. Geografis | 40 |
| 3. Psikografis | 40 |
| 4. Behaviouristik | 40 |
| C. Konsep Media | 41 |
| D. Strategi Media | 41 |
| 1. Wujud..... | 41 |
| 2. Bentuk..... | 41 |
| E. Konsep Kreatif | 43 |
| 1. Tujuan Kreatif | 43 |
| 2. Strategi Kreatif | 43 |
| 3. Gaya Visual | 44 |
| a. Style | 44 |
| b. Warna | 47 |
| c. Pencarian Visual Ilustrasi Kartu | 47 |
| F. Konsep Visual | 47 |
| 1. Visual Kartu | 47 |
| a. Tipografi | 47 |

| | | |
|-----|--|----|
| b. | Visual Bagian Depan Kartu | 47 |
| 1) | Kartu Wayang | 48 |
| 2) | Kartu Ajian | 49 |
| 3) | Kartu Senjata | 49 |
| 4) | Kartu Jebakan | 49 |
| 5) | Kartu Elemen | 50 |
| c. | Visual Belakang Kartu | 50 |
| d. | Konsep Visual Kartu Tokoh Wayang | 50 |
| 1) | Kartu Abimanyu | 50 |
| 2) | Kartu Arjuna | 51 |
| 3) | Kartu Aswatama | 51 |
| 4) | Kartu Bisma | 52 |
| 5) | Kartu Bima | 52 |
| 6) | Kartu Burisrawa | 53 |
| 7) | Kartu Drestadyumna | 53 |
| 8) | Kartu Drona | 54 |
| 9) | Kartu Duryodana | 54 |
| 10) | Kartu Gatotkaca | 54 |
| 11) | Kartu Jayadrata | 55 |
| 12) | Kartu Karna | 55 |
| 13) | Kartu Kresna | 56 |
| 14) | Kartu Nakula | 56 |
| 15) | Kartu Sadewa | 57 |
| 16) | Kartu Salya | 57 |
| 17) | Kartu Sangkuni | 58 |
| 18) | Kartu Satyaki | 59 |
| 19) | Kartu Srikandi | 59 |
| 20) | Kartu Yudistira | 59 |
| e. | Konsep Visual Kartu Senjata | 60 |
| 1) | Senjata Konta..... | 60 |
| 2) | Panah Pasopati | 60 |

| | |
|--|-----------|
| 3) Minyak Tala | 60 |
| 4) Gada Rujakpala | 60 |
| 5) Tombak Kalimasada | 61 |
| f. Konsep Visual Kartu Ajian | 61 |
| 1) Kartu Aji Asmaratantra | 61 |
| 2) Kartu Kembang Wijayakusuma | 61 |
| 3) Kartu Aji Kemayan | 62 |
| g. Konsep Visual Kartu Jebakan | 62 |
| 1) Tukar Kartu | 62 |
| 2) Kartu Penggal Serangan | 62 |
| h. Konsep Visual Kartu Elemen | 62 |
| 1) Kartu Elemen Udara | 62 |
| 2) Kartu Elemen Api | 63 |
| 3) Kartu Elemen Kegelapan | 63 |
| 4) Kartu Elemen Tanah | 63 |
| 5) Kartu Elemen Cahaya | 63 |
| i. Konsep Visual Papan Permainan | 63 |
| 1) Layout Papan Permainan | 63 |
| j. Konsep Visual <i>Logotype</i> | 64 |
| G. Konsep Permainan | 64 |
| H. Teknis Perancangan | 64 |
| BAB IV VISUALISASI | 69 |
| A. Studi Gaya Gambar | 69 |
| B. Desain Bingkai Kartu Wayang | 70 |
| C. Desain Bingkai Kartu Senjata | 72 |
| D. Desain Bingkai Kartu Ajian | 74 |
| E. Desain Kartu Jebakan | 76 |
| F. Desain Kartu Elemen | 78 |
| G. Desain Belakan Kartu | 80 |
| H. Desain Karakter Wayang | 83 |
| I. Desain Visual Kartu Senjata | 143 |

| | |
|--|------------|
| J. Desain Visual Kartu Ajian | 153 |
| K. Desain Visual Kartu Jebakan | 159 |
| L. Desain Visual Kartu Elemen | 163 |
| M. Visual <i>Logotype Game</i> Dalang | 173 |
| N. Desain Papan Permainan <i>Game</i> Dalang | 174 |
| O. Final Desain | 175 |
| BAB V PENUTUP | 185 |
| A. Kesimpulan | 185 |
| B. Saran | 185 |
| GLOSARY | 187 |
| DAFTAR PUSTAKA | 188 |
| LAMPIRAN | 189 |



| | |
|--|----|
| Gambar 1. Suasana tournament <i>TCG Yu-Gi-Oh</i> | 11 |
| Gambar 2. Suasana turnamaen <i>trading card game Yu-Gi-Oh !!!</i> | 12 |
| Gambar 3. Kartu <i>Monster</i> atau <i>Creature Card TCG Yu-Gi-Oh!!!</i> | 13 |
| Gambar 4. Kartu <i>Mantra</i> atau <i>Spell Card TCG Yu-Gi-Oh!!!</i> | 13 |
| Gambar 5. Kartu jebakan atau <i>Trap Card TCG Yu-Gi-Oh!!!</i> | 14 |
| Gambar 6. <i>Starter Deck Card World of War Craft</i> | 15 |
| Gambar 7. Papan bermain atau <i>Trading Card Game Mat Yu-Gi-Oh!!!</i> | 16 |
| Gambar 8. Struktur permainan <i>trading card game Yu-Gi-Oh!!!</i> | 18 |
| Gambar 9. Wayang Kulit Abimanyu | 23 |
| Gambar 10. Wayang Kulit Arjuna | 24 |
| Gambar 11. Wayang Kulit Aswatama | 24 |
| Gambar 12. Wayang Kulit Bisma | 25 |
| Gambar 13. Wayang Kulit Bima | 25 |

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 14. | Wayang Kulit Burisrawa | 26 |
| Gambar 15. | Wayang Kulit Drestadyumna | 27 |
| Gambar 16. | Wayang Kulit Drona | 27 |
| Gambar 17. | Wayang Kulit Duryodana | 28 |
| Gambar 18. | Wayang Kulit Gatotkaca | 28 |
| Gambar 19. | Wayang Kulit Jayadrata | 29 |
| Gambar 20. | Wayang Kulit Karna | 30 |
| Gambar 21. | Wayang Kulit Kresna | 30 |
| Gambar 22. | Wayang Kulit Nakula | 31 |
| Gambar 23. | Wayang Kulit Sadewa | 31 |
| Gambar 24. | Wayang Kulit Salya | 32 |
| Gambar 25. | Wayang Kulit Sangkuni | 32 |
| Gambar 26. | Wayang Kulit Srikanthi | 33 |
| Gambar 27. | Wayang Kulit Yudhistira | 34 |
| Gambar 28. | Karna | 46 |
| Gambar 29. | Komik Tapak Budha | 46 |
| Gambar 30. | Diagram Giliran Bermain | 65 |
| Gambar 31. | Gaya Gambar Indonesia | 69 |
| Gambar 32. | Gaya Gambar Amerika | 69 |
| Gambar 33. | <i>Gaya Gambar Cina</i> | 70 |
| Gambar 34. | <i>Breakdown</i> Bingkai Kartu Wayang | 70 |
| Gambar 35. | <i>Breakdown</i> Bingkai Kartu Senjata | 72 |
| Gambar 36. | <i>Breakdown</i> Bingkai Kartu Ajian | 74 |
| Gambar 37. | <i>Breakdown</i> Bingkai Kartu Jebakan | 76 |
| Gambar 38. | <i>Breakdown</i> Bingkai Kartu Elemen | 78 |
| Gambar 39. | <i>Breakdown</i> Belakang Kartu | 80 |
| Gambar 40. | <i>Breakdown</i> Visualisasi Karakter Abimanyu | 83 |
| Gambar 41. | <i>Breakdown</i> Visualisasi Karakter Arjuna | 86 |
| Gambar 42. | <i>Breakdown</i> Visualisasi Karakter Aswatama | 89 |
| Gambar 43. | <i>Breakdown</i> Visualisasi Karakter Bima | 92 |
| Gambar 44. | <i>Breakdown</i> Visualisasi Karakter Bisma | 95 |

| | | |
|------------|--|-----|
| Gambar 45. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Burisrawa</i> | 98 |
| Gambar 46. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Drestadyumna</i> | 101 |
| Gambar 47. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Drona</i> | 104 |
| Gambar 48. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Duryodana</i> | 107 |
| Gambar 49. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Gatotkaca</i> | 110 |
| Gambar 50. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Jayadrata</i> | 113 |
| Gambar 51. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Karna</i> | 116 |
| Gambar 52. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Kresna</i> | 119 |
| Gambar 53. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Nakula</i> | 122 |
| Gambar 54. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Sadewa</i> | 125 |
| Gambar 55. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Salya</i> | 128 |
| Gambar 56. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Sangkuni</i> | 131 |
| Gambar 57. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Satyaki</i> | 134 |
| Gambar 58. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Srikandi</i> | 137 |
| Gambar 59. | <i>Breakdown Visualisasi Karakter Yudistira</i> | 140 |
| Gambar 60. | <i>Breakdown Visualisasi Gada</i> | 143 |
| Gambar 61. | <i>Breakdown Visualisasi Pasopati</i> | 145 |
| Gambar 62. | <i>Breakdown Visualisasi Konta</i> | 147 |
| Gambar 63. | <i>Breakdown Visualisasi Kalimasada</i> | 149 |
| Gambar 64. | <i>Breakdown Visualisasi Cupu</i> | 151 |
| Gambar 65. | <i>Breakdown Visualisasi Asmarantantra</i> | 153 |
| Gambar 66. | <i>Breakdown Visualisasi Ajian Kemayan</i> | 155 |
| Gambar 67. | <i>Breakdown Visualisasi Bunga Wijaya Kusuma</i> | 157 |
| Gambar 68. | <i>Breakdown Visualisasi Jebakan</i> | 161 |
| Gambar 69. | <i>Breakdown Visualisasi Jebakan</i> | 161 |
| Gambar 70. | <i>Breakdown Visualisasi Elemen Udara</i> | 163 |
| Gambar 71. | <i>Breakdown Visualisasi Elemen Api</i> | 165 |
| Gambar 72. | <i>Breakdown Visualisasi Elemen Kegelapan</i> | 167 |
| Gambar 73. | <i>Breakdown Visualisasi Elemen Tanah</i> | 169 |
| Gambar 74. | <i>Breakdown Visualisasi Elemen Cahaya</i> | 171 |

Daftar Lampiran

Poster Pameran

Katalog Pameran

Foto Pameran



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game merupakan sebuah media hiburan yang sudah sangat umum pada zaman sekarang ini. Sebuah *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, *game* juga bisa dijadikan sarana untuk pembelajaran. Salah satu jenis *game* yang populer saat ini adalah jenis permainan *Trading Card Game (TCG)*. *Trading Card Game (TCG)* biasanya juga disebut dengan *Collectable Card Game (CCG)*, yang merupakan suatu jenis permainan kartu yang menggunakan strategi untuk memenangkan sebuah pertandingan.

Mengutip Matthew, Marshal, Dreunen (<http://www.superdataresearch.com/wpcontent/uploads/2009/08/TCG2010.pdf> diakses 20 September 2012) *Trading Card Game* pertama kali muncul pada tahun 1904 dengan judul *The Base Ball Card Game* yang di terbitkan oleh *The Allegheny Card Co.* Permain ini sendiri terdiri dari 104 kartu unik yang berisikan semua pemain liga nasional. Konsep *Trading Card* yang kita kenal saat ini muncul pada tahun 1993 yang di ciptakan oleh seorang profesor matematika bernama *Dr Richard Garfield* dengan *Trading Card Game* berjudul *Magic: The Gathering* pada game konvensi tahun 1993. *Trading Card Game* yang sudah banyak mencetak angka penjualan pun akhirnya banyak yang dibuat dalam versi digital sehingga lebih memudahkan para pemain karena semua perhitungan sudah dilakukan otomatis oleh komputer.

Setiap judul *Trading Card Game* memiliki peraturan khusus yang dirancang sesuai tema dan judul dari game tersebut. Pada umumnya *Trading Card Game* memiliki aturan dasar yang sama, seperti setiap pertandingan berisi 2 orang pemain yang saling berlawanan seperti permainan catur. Permainan *Trading Card Game* ini juga memiliki papan permainan untuk menunjang pertandingan yang ada. Setiap pemain harus menyusun minimal 40 kartu atau maksimal 80 kartu sebelum bermain, dan setiap pemain boleh memiliki maksimal 3 jenis kartu yang sama dalam susunan kartunya. Setiap pemain

memiliki *life point* awal sebanyak 8000 *point*, dan pemenang di tentukan dari *life point* pemain mana yang duluan habis atau salah satu pemain sudah kehabisan kartu untuk di mainkan. Dalam setiap jenis *Trading Card Game* minimal terdapat 3 jenis kartu yang memiliki kemampuan yang berbeda. Seperti kartu tipe monster atau biasa di sebut *Creature Card* yang berfungsi sebagai penyerang *Creature Card* pemain lawan agar dapat mengurangi *life point* nya. Jenis kartu yang berikutnya adalah jenis kartu mantra atau sering disebut *Spell Card*, kartu ini biasanya digunakan untuk menguatkan point serangan dari sebuah *Creature Card*. Jenis kartu yang terakhir adalah kartu jebakan atau sering di sebut *Trap Card*, kartu ini pada umumnya berfungsi sebagai perusak strategi lawan dikarenakan kartu jenis ini bisa melakukan banyak hal seperti halnya menggagalkan serangan lawan atau pun membalikkan serangan lawan sesuai dengan penjelasan yang terdapat pada kartu tersebut. Dalam setiap *Trading Card Game* pemain mana yang akan bermain duluan bisa ditentukan dengan menggunakan lempar koin atau pun lempar dadu. Setiap pemain diberikan satu kesempatan untuk mengeluarkan jenis *creature card* dan hanya satu kali kesempatan menyerang, dan dapat mengeluarkan jenis *Spell Card* dan *Trap Card* tanpa batasan. Dalam setiap trading card game juga memiliki papan permainan seperti pada gambar 2 yang berfungsi untuk membantu para pemain mengatur kartunya agar tidak terjadi kesalahan posisi kartu selama permainan.

Dari berbagai macam judul *Trading Card Game* yang populer saat ini beberapa di antaranya menggunakan budaya mitologi Yunani dan makhluk legenda dari berbagai belahan dunia, tetapi belum ada yang fokus mengangkat satu tema berisikan mitologi atau pun makhluk-makhluk legenda dari satu daerah tertentu.

Budaya Indonesia saat ini banyak dilupakan oleh generasi muda. Dibuktikan dari pengalaman penulis tentang minimnya sumber referensi untuk penulisan tugas akhir ini. Khususnya pada budaya wayang yang diangkat pada tugas akhir ini sebagai tema. Salah satu tujuan mengangkat budaya nusantara ini agar masyarakat, khususnya generasi muda lebih memahami dan

menghargai budaya nusantara, sehingga tidak hilang terlupakan atau diklaim milik bangsa lain yang bukan nusantara. Hal ini untuk menghindari apa yang telah disebutkan oleh James F. Sundah, mengutip Sundah, (<http://www.antaranews.com/print/76179/three-woun%20ded-in-israeli-raid-on-gaza>. diakses 5 juli 2012) "Pada zaman edan ini baik secara fisik maupun bentuk, budaya warisan kekayaan budaya bukan saja menghilang, tetapi ada yang pelan-pelan telah berpindah menjadi milik bangsa lain sehingga hal ini sangat menyakitkan.

Melihat perkembangan tersebut, permainan kartu dapat dimanfaatkan sebagai media pelestarian kebudayaan dan edutainment pada generasi muda. Oleh karena itu Koknami studio melihat peluang ini sebagai kesempatan untuk masuk ke pasar *trading card game* dengan tema yang berbeda sekaligus dapat memperkenalkan tokoh pewayangan Jawa kepada lebih banyak orang tidak terbatas hanya pada generasi muda di Indonesia. Budaya nusantara bisa di kolaborasikan kedalam media *Trading Card Game* sehingga pemain mendapatkan pengalaman tentang budaya yang ada di Indonesia sekaligus mengenalkan tokoh-tokoh pewayangan Jawa kepada masyarakat lebih luas. Tokoh pewayangan Jawa ini bisa dijadikan karakter – karakter untuk permainan *Trading Card Game*. Contohnya tokoh Gatotkaca, pada kartu tersebut digambarkan memiliki kemampuan terbang, serta daya tahan yang kuat dari serangan lawan yang dapat dibaca dengan memberikan status kekuatan serangan dan pertahanan dengan menggunakan angka.

Trading Card Game bisa merangsang kesadaran pada berbagai kemungkinan strategi dalam bermain, lebih menarik lagi secara menghibur. Oleh karena itu *Trading Card Game* dapat dijadikan sebuah media yang dapat di manfaatkan untuk menyebarkan pengalaman tentang budaya lokal. Khususnya pada target *audience, gamer* dengan rentang umur 12 tahun - 25 tahun.

Permainan *Trading Card Game* tetap menarik banyak peminat yang dapat dilihat dari angka penjualan dari *Trading Card Game* yang pada tahun 2002-2004 pasar *Trading Card Game* berjudul *Yu-Gi-Oh!* Mencapai

puncaknya dengan angka penjualan US\$ 850 juta, dan pada 2005-2007 stabil di angka penjualan US\$600 juta. Penjualan yang tinggi ini disertai juga dengan turnamen *trading card* berskala besar.

Koknami studio merupakan perusahaan pembuat *game* yang akan membuat *game* dengan pewayangan Jawa dengan judul “DALANG”. *Game* ini akan menggunakan setting fantasi yang mengangkat karakter dan setting dunia pewayangan. Setelah sukses dengan berbagai jenis *game* yang telah banyak mereka rilis, *Koknami* studio ingin membuat *game* dengan genre *TRADING CARD GAME*. *Game* ini nantinya ditujukan untuk mendidik pemain tentang kekayaan budaya yang dimiliki nusantara dengan cara yang menyenangkan. Sehingga diharapkan pemain akan lebih memiliki pengetahuan tentang kekayaan budaya yang dimiliki nusantara.

Game berjudul DALANG merupakan *game* dengan jenis *TRADING CARD GAME* yang mengkolaborasikan unsur budaya pada visualisasi *CARD GAME* dan menjanjikan pengalaman *CARD GAME* dengan berbagai tokoh pewayangan pada visualisasi tiap kartunya dengan setting fantasi. Secara tidak langsung pemain akan mendapatkan pengalaman tentang filosofi yang ditanamkan pada *game*. Khususnya pada *Trading Card Game* Dalang, pemain akan mendapatkan pengalaman bermain dan menyusun strategi sekaligus pengenalan pada tokoh pewayangan. Akhirnya mereka akan mendapatkan pengalaman tentang menariknya budaya-budaya yang di sajikan dalam *game*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang ingin diangkat dapat dirumuskan sebagai, “Bagaimana merancang sebuah *trading card game* lokal dengan karakter pewayangan Jawa?”

C. Tujuan Perancangan

- Merancang *Trading Card Game* dengan karakter pewayangan Jawa
- Memperkenalkan karakter pewayangan Jawa kepada generasi muda melalui permainan

trading card game sebagai media hiburan sekaligus edutainment

D. Lingkup dan Batasan Perancangan

Lingkup perancangan meliputi perancangan 20 visualisasi *Trading Card Game* Dalang yang di buat berdasarkan data pewayangan Mahabarata dan Perancangan papan permainan *Trading Card Game* Dalang.

Berdasarkan efektifitas waktu perancangan, perancangan dibatasi pada kriteria:

1. Perancangan 20 karakter pewayangan Mahabarata sebagai visualisasi dari *trading card game*
2. Perancangan desain papan permainan sebagai arena bermain untuk *trading card game* Dalang.

Perancangan di terapkan pada teknis dengan kriteria:

1. Hasil akhir perancangan berbentuk kartu dengan visualisasi tokoh pewayangan beserta papan bermainnya.
2. Hasil desain karakter pewayangan dengan teknik ilustrasi manual 2 dimensi dengan pewarnaan digital, *full color*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a) Dapat menjadi panduan perancangan karakter pada *game*.
 - b) Menghasilkan karya yang dapat menjadi *portfolio*.
 - c) Menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan mahasiswa di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Manfaat bagi institusi
 - a) Memberikan wawasan baru terapan dunia desain pada *game*.
 - b) Menjadi referensi terapan desain komunikasi visual pada dunia *game*.
3. Manfaat bagi masyarakat
 - a) Memberikan karakter pada *game* Dalang.

- b) Memberikan ikon pada *game* Dalang.
- c) Menambah daya tarik pada *game* Dalang.
- d) Sebagai bentuk dari pengenalan tokoh wayang kepada masyarakat.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

- a) Metode studi pustaka, digunakan untuk menemukan bahan yang dapat menjadi referensi pada perancangan.
- b) Metode dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan data pendukung data hasil studi pustaka yang dibutuhkan.

2. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W1H untuk mendapatkan hasil perancangan karakter yang matang.

G. Sistematika Perancangan

Perancangan akan dilakukan dengan susunan sistematis sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

A.Latar Belakang Masalah

B.Rumusan Masalah

C.Tujuan Perancangan

D.Batasan dan Lingkup Perancangan

E.Manfaat Perancangan

F.Metode Perancangan

G. Sistematika Perancangan

BAB II Identifikasi dan Analisis

A. Identifikasi

1. *Trading Card Game*
2. Kartu *Trading Card Game*
3. Wayang
4. Mahabarata
5. Gunungan
6. Tokoh-tokoh Cerita Mahabarata

B. Koknami Studio

C. Analisa Data

BAB III Konsep Perancangan

A. Sintesis

B. *Target Audience*

C. Konsep Media

D. Strategi Media

E. Konsep Kreatif

F. Konsep Visual

G. Konsep Permainan

H. Teknis Perancangan

BAB IV Visualisasi

A. Studi Gaya Gambar

B. Desain Bingkai Kartu Wayang

C. Desain Bingkain Kartu Senjata

- D. Desain Kartu Jabakan
- F. Desain Kartu Elemen
- G. Desain Belakang Kartu
- H. Desain Karakter Wayang
- I. Desain Visual Kartu Senjata

- J. Desain Visual Ajian
- K. Desain Visual Jebakan

- L. Desain Visual Kartu Elemen
- M. Visual *Logotype Game Dalang*
- N. Desain Papan Permainan *Game Dalang*
- O. Final Desain

BAB V Penutup

A.Kesimpulan

B.Saran

Daftar Pustaka

Lampiran



BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Trading Card Game

Trading card game merupakan sebuah permainan kartu yang berdasarkan sebuah peraturan tertentu. Menurut kamus Inggris Indonesia, *Trading Card Game* dapat diartikan sebagai *Trading*, yaitu perdagangan, *Card*, yaitu kartu dan *Game* yaitu permainan. Sehingga secara bahasa *Trading Card Game* dapat diterjemahkan sebagai permainan kartu perdagangan. Secara makna, *Trading Card Game* dapat diartikan sebagai bentuk permainan kartu yang saling bertukaran dengan menggunakan strategi.

Mengutip Matthew, Marshal, Dreunen (<http://www.superdataresearch.com/wp-content/uploads/2009/08/TCG2010.pdf> diakses 20 September 2012) Awalnya *Trading Card Game* lahir pada tahun 1904 dengan judul *The Base Ball Card Game* yang diterbitkan oleh *The Allegheny Card Co*. Permainan ini sendiri terdiri dari 104 kartu unik yang berisikan semua pemain liga nasional. Konsep *Trading Card* yang kita kenal saat ini muncul pada tahun 1993 yang diciptakan oleh seorang profesor matematika bernama *Dr Richard Garfield* yang telah bekerja sebagai *designer game* sejak dia lulus, dan bisa menyelesaikan visinya setelah bertemu dengan *Adkinson*. *Adkinson* merupakan *CEO* dari *Wizards of the Coast ("Wizards")*, yang awalnya menolak game pertama yang diajukan *Garfield* dan meminta permainan portabel yang bisa dimainkan selama konvensi game. Dengan kode percetakan berinisial *Alpha*, game pertama yang dirilis oleh *Wizard* adalah *Magic: The Gathering* pada game konvensi tahun 1993. Ternyata respon dari komunitas game melebihi perkiraan dari *Wizard*. 2,6 juta cetak kartu Alpha terjual dengan cepat, diikuti oleh Beta sebanyak 7,3 juta cetak kartu, dan edisi *Unlimited* sebanyak 35 juta cetak kartu. Tiga edisi kartu